VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

PC Format

DVD IZDAJA

Poštnina plačana
pri pošti 2102

NAJBOLJŠA BOŽIČNA DARILA

50 tehnoloških igračk, ki bodo razveselile vse navdušence!

EKSKLUZIVNO

HEKERSKI VDOR V ŽIVO

Vdrli smo v sistem znanega foto studia

Radeon X1800XT

Test najboljše ATI-jeve grafične kartice

140 STRANI
Najobširnejši PCF doslej

OPISI NAJBOLJŠIH IGER

↘ AGE OF EMPIRES III

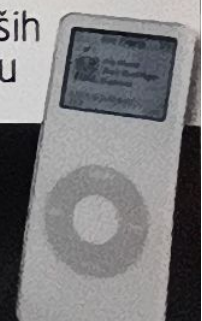
↘ VOJNE ŠE NI KONEC
CALL OF DUTY 2

↘ DIPLOMAT ALI TIRAN
CIVILIZATION 4

SUPERTEST

MP3

10 najboljših na testu



BREZPLAČNA PRILOGA

LEGENDARNI IGRIČARSKI SISTEMI IN NAJBOLJŠE IGRE VSEH ČASOV

ISSN 1580-8203
DECEMBER 2005 / 46 / 1450 SIT
9 771580 819009

Pridite!

1 leto le 50% mesečne naročnine!

smart paketi

5 SIT/min vsi klici v omrežju Si.mobil - Vodafone - tarifa velja dan in noč

LAŽJA MENJAVA ŠTEVILKE
BREZPLAČEN PREPIS TELEFONSKEGA IMENIKA IN SMS OBVEŠČANJE IZBRANIH PREJEMNIKOV O NOVI TELEFONSKI ŠTEVILKI

TELEFON vodafone live!

Sony Ericsson Z520i

15.000 SIT*

- vgrajena digitalni fotoaparat in videokamera
- Bluetooth™
- deluje na 5 kontinentih
- priložena dva zamenljiva pokrovčka

TELEFON vodafone live!

Motorola V360

15.000 SIT*

- vgrajena digitalni fotoaparat in videokamera
- Bluetooth™
- 64 MB spominska kartica
- EDGE

080 40 40 40 POKLIČITE NAS

Vsakemu novemu naročniku Si.mobil - Vodafone, ki bo do vključno 15.2.2 ponujenih telefonskih aparatov in hkrati sklenil naročniško r e za bomo eno leto obračunavali le polovico mesečne naročnin ga p ni možna aktivacija storitve Partner bonus. Popust na velj Bu na storitvi Opcija mobilni in Vodafone Eurocall te ž Si.mobil - Vodafone. *Cene veljajo za naročnike p razmerje med Si.mobilom in naročnikom (kupcem ob Pogodbe o prodaji telefonskega aparata. Ponudb telefono zalog. Si.mobil si pridržuje pravico do spremembe ce Vse informacije na www.simobil.si, 080 40 40 40 in na pr dajnih Si.mobil d.d., Šmartinska 134b, SI-1000 Ljubljana | www.si

U e

si!mobil vodafone

Toshiba priporoča
Microsoft® Centrino® XP Professional.

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

Toshiba EasyGuard – trdi diski še nikoli niso bili bolje zaščiteni

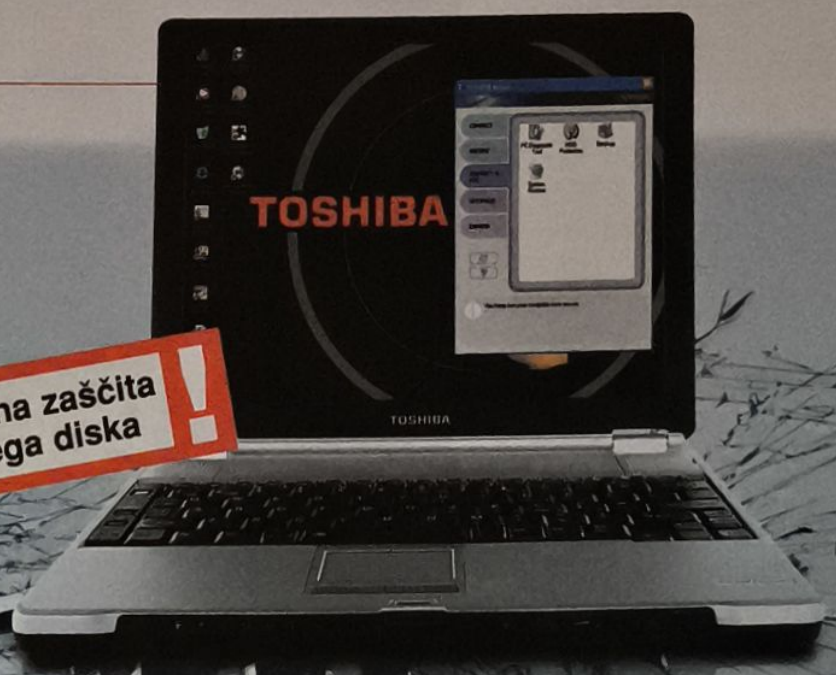
NE SPREJMITE NADOMESTKA! Portégé M300: z vgrajenim Toshiba EasyGuard sistemom in Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo za odlično brezžično povezavo, vedno brezskrbni s prenosnikom na poti.

Portégé M300

Toshiba EasyGuard

- zaščita trdega diska
- zaščita proti tresljajem*
- zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino*

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija z vgrajenim Intel® Pentium® M nizko napetostnim procesorjem 753 (1,20 GHz, 400 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) omrežna povezava Intel® PRO/Wireless 2200BG in naborom vezij Mobile Intel® 855GME, 12.1" XGA TFT zaslon
- Microsoft® Windows® XP Professional operacijski sistem
- Litij-Ion baterija, avtonomija do 6:10 ure
- Teža: 1,59 kg
- Combo optična enota
- 512 MB DDR RAM (do 1280 MB)
- 40 GB trdi disk



odlična zaščita trdega diska!

Cena: 324.000 SIT brez DDV (388.800 SIT z DDV)

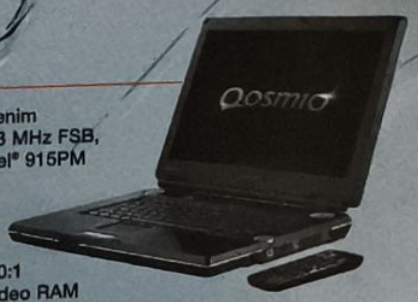
Izredno lahek, tanek in zanesljiv prenosnik z dolgim delovanjem baterije.

3 LETNA MEDNARODNA GARANCIJA

Toshiba EasyGuard
Carefree Mobile Computing

*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in klijočnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so ravno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

Qosmio F20-111



- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, z vgrajenim Intel® Pentium® M procesor 750 (1,86GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 915PM
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 80 GB S.M.A.R.T. trdi disk 5.400 obratov
- Dvoplastna Super Multi drive enota
- VGRAJEN TV SPREJEMNIK
- 15,4" TruBrite CSV TFT zaslon, 1280x800, 600:1
- NVIDIA® GeForce™ Go 6600, 128 MB DDR video RAM
- Vgrajeni Harman Kardon zvočniki
- WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: 384.000 SIT brez DDV (460.800 SIT z DDV)

Tecra S2-257

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Pentium® M procesor 760 (2.0 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 915GM
- 512 MB 333 MHz DDR RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 60 GB S.M.A.R.T. trdi disk, 5.400 rpm, ATA-6
- Izmenljiva dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.0" TFT zaslon, 1400 x 1050
- NVIDIA® GeForce™ Go 6600 64 MB DDV Video RAM
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g
- Bluetooth, 10/100/1000 Ethernet LAN
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- Toshiba EasyGuard
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: 360.000 SIT brez DDV (432.000 SIT z DDV)

20 YEARS LEADING MOBILE COMPUTING TOSHIBA

Toshibini prenosniki so opremljeni z brezžičnim omrežnim vmesnikom in vgrajeno Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo, ki omogoča poslovnežem popolno brezskrbnost. Toshiba EasyGuard je najnovejša tehnologija z naprednim sistemom zaščite podatkov in enostavno povezljivostjo. S pritiskom na gumb vstopite v svet brezskrbne mobilne tehnologije

Satellite Pro M40X-168

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Pentium® M procesor 730 (1.6 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 915GM
- 512 MB DDR RAM (razširljiv do 1536 MB)
- 40 GB S.M.A.R.T. trdi disk
- CD-RW / DVD-ROM
- 15.4" WXGA TFT zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: 228.000 SIT brez DDV (273.600 SIT z DDV)

www.inea.si/toshiba

TOSHIBA

INEA

INEA d.o.o., tel.: 01 a: prodaja.Toshiba@inea.si

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF 46 December 2005

Vklop

Prihodnost DirectX 10
3D grafika se bo očitno spremenila

Novice 11
Dogodivščine od vsepovsod

Opremljeni 16
Kratko, a sladko o novostih

Teme

Elektronika pod dreveščkom 20
Vse, kar bi si lastnik PC-ja lahko želel za božič na enem mestu

HDR 26
Vas muči, kaj ta kratica sploh pomeni? Berite *PCFormat*, kjer lahko izveste vse

Vrhunci razvoja 28
Notesnike čaka posebna različica vodila PCI-Express. Kaj bodo z njo pridobili?

Delavnice

Pisarna 80
Oblikujte si komplet vizitk s *Serif PagePlus 7*

Varnost 84
Steganos Safe 6 bo varno skril vaše podatke

Fimi 85
Postanite novi Wes Craven

Modifikacije 86
Priredite *World of Warcraft* svojim potrebam

Fotografije 88
Photo Illuminator vam jih bo pomagal obdelati

Zapisovanje 90
Zapišite svojo glasbo z *Rip & Burn*

Astronomija 91
Oglejte si zvezdno nebo iz naslanjača

Videorekorder 92
Sestavite si center za zabavo z *MythTV*

Filmi 94
Popravite ponesrečene filme z *Video Pilot SE*

Praktični nasveti

V mreži hekerjev 96
Tokrat boste priča čisto pravemu vdoru!

Vprašajte Gregorja 100
Vprašajte in dobili boste... odgovor

Odklop

DVD kotiček 117

Spletne strani 118

Samo še to... 122

Tehno-božična darila

Kaj lahko kupite svojemu najljubšemu zanesenjaku za božič

20

VELIKA NAGRADNA IGRA

str. 14

ATI Radeon X1800 XT
Test prodajne različice ATI-jeve najnovejše grafične kartice

Soočeni

32 Trdi diski
Najnovejši in najbolj slastni diski na trgu

106 Supertest
Glasba za vaša ušesa – test predvajalnikov MP3

Strojna oprema

35 Qtek 9100
36 ATI Radeon X1800 XT
40 Qosmio F20

38 Ostali opisi
Thrustmaster Dual Trigger Rumble Force, Netgear RangeMax WPN824 in WPN111, BlackBerry 7290, Nexus Breeze 500, Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback in Rumble Force Racing Wheel, , Qosmio F20, Motorola v975, Akasa AK-960

Programska oprema

42 Steganos Safe 8
42 Nero 7 Premium

Igre

54 King Kong
Velika opica je po dolgih letih spet na pohodu

56 NBA Live 06
57 The Movies
58 Age of Empires 3
60 Myst V: End of Ages
62 Sid Meier's Civilization IV
64 Dragonshard
66 Conflict Global Storm
67 UFO: Aftershock
68 Call of Duty 2
70 40K Dawn of War: Winter Assault
72 Ultimate Spider-Man
73 Bet on Soldier
74 Legion Arena
74 Sniper Elite
74 Wings Over Vietnam
74 World Racing 2
75 Plemenska scena

Trdi diski

Qtek 9100

Supertest

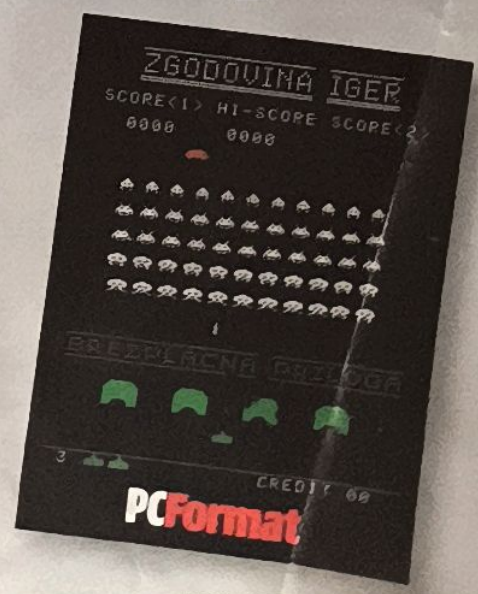
Kazalo oglasov

Acord-92	38, 42, 101, 124	Harvey Norman	30	Radio Viva	23
Alldea	15	HP	7	Ribera	103
Alterna	89	Inea	3	SiMobil	2, 19
Andersen	82	JAE	9	Sony	67
Anni	83	KFM	107	T2	72
Asus	65	Lancom	11	Teal	99
Bavaria IT	35	Leadtek	61	Team Intell	13
Bofex	71, 123	Lestra	41	TechTrade	16
Chip	34	Mikroing Trade	14	Tehnovar	97
Domex	43	Celjski sejem	109	Telemach	p11
Elkotex	39	Norman	p2	Tift	75
E-misija	95	Parametica	56	Ultra Impex	102
Geri Computers	17, 115	Radio Krško	104	VideoToP	44, 50, p16

NAROČITE SE!

Ne dovolite, da bi imeli drugi PCFormat pred vami!
str. 15

MODRA ŠTEVILKA
080 23 13



PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Boštjan Krajnc,
Goran Radinović, Brane Smodič
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Barbara Rižnar, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Goran Radinović, Barbara Rižnar
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Dina Košir, Janja Cebek
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 2, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **ww.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

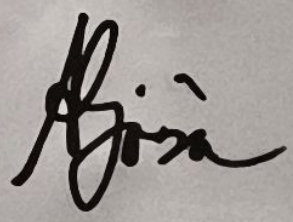
Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Več kot lani!

Dragi stric božiček oziroma dedek Mraz (pač tisti, ki je to leto bolj pri denarju)! Ker sem bil letos še posebej priden, bi bilo fer od tebe, da mi kupiš nov računalnik – specifikacije so priložene – ker mi igre ne delajo več tako dobro, kot mojim sošolcem. Rabim tudi novo kolo, ker sem prejšnjega prodal sosedu za 20 jurjev, in hitrejši internet. Saj veš, zakaj. Če mi daš zraven še kakšno kuverto z dvema ali štirimi "Cankarji", ti tudi ne bom zameril. Pa prinesi kaj tudi mojima staršema, da bosta tokrat pustila moj novi računalnik pri miru. Če boš to vse prinesel, potem hvala, drugače pa se pojdi solit s svojimi jeleni vred.

Ja, ideja božiča in novega leta je v svojem bistvu krasna, ampak, priznajmo, stvari so ušle z vajeti. Nisem takšne vrste človek, ki bi z veseljem začenjal svoje stavke s "ko sem bil še majhen...", ampak, ko sem bil še majhen, sem bil srečen, če sem za darilo dobil kaj več kot kilo pomaranč in čokolado. Danes je treba že skoraj vzeti kredit, da bi mulariji ob odpiranju daril vsaj za nianso dvignil kotičke ustnic. Morda ne bi bilo narobe, če bi jih kdaj pod drevescem pričakal samo listek z napisom: "Božiček in dedek Mraz sta v stečaju... pa vesele praznike!" Ampak verjetno smo tudi sami že preveč padli v to nakupovalno norijo ob zaključku leta. Nočeš, ampak moraš, ne smeš, ampak želiš. "Samo za jurja bom kupil vsakemu, pa naj rečejo kar hočejo... saj ni pomembno, da bom jaz dobil od njih več... no, morda za dva jurja vsakemu... ah, poglej to krasno, uporabno <vstavi poljubno neumnost>, samo štiri tisoč devetsto devetindevetdeset... praktično zastonj... vsi bodo tako veseli, ko bodo odprli darilo..." Čisto človeško je, da zamenjamo lepe brezplačne stvari, za katere se je treba malo potruditi, z dragimi in skrajno neuporabnimi stvarmi, ki nam jih prodajalci sami porinejo v roke.

Sicer pa nisem tu, da bi moraliziral (grešnik grešnikom), ampak da bi kaj koristnega povedal o vsebini revije. V skladu z mesecem, v katerem je izšel, je *PCFormat*, ki ga držite v rokah, debelejši kot kdajkoli prej. Skupaj s svojo prilogo, ki bo orosila oči vsem, ki so zrasli s Commodorjem 64, in poučila vse, ki jim niti številke 486 ne pomenijo kaj dosti, šteje *PCFormat* tokrat kar 140 strani. Poleg kvantitete pa smo vztrajno delali tudi na kvaliteti. Dvomite, brezbožci? Obrnite stran nazaj in prvič v življenju zares preberite kazalo.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

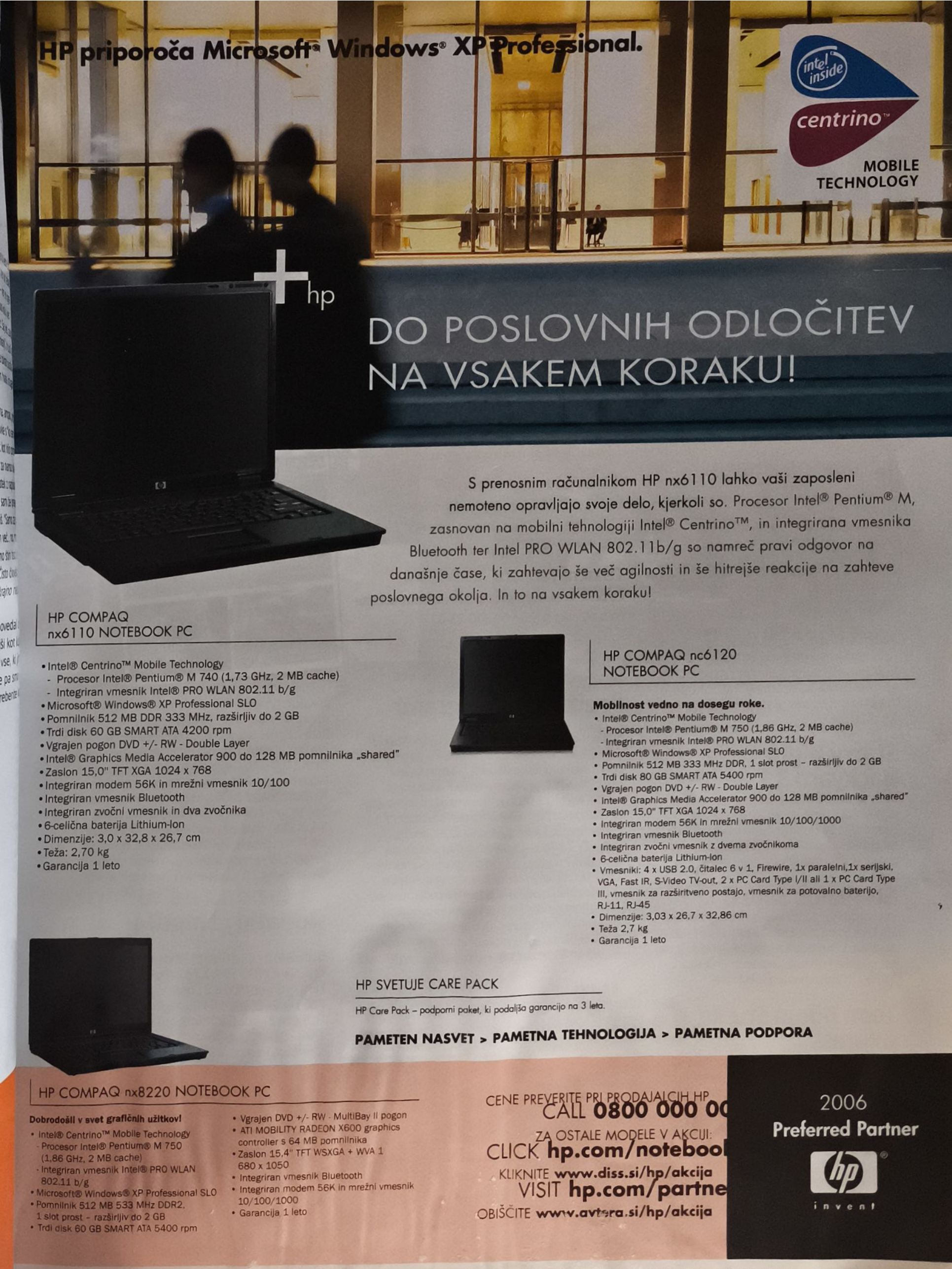
BARBARA BANOVIĆ
Precej veliko je preklinjala... ima nas, da bi jo citirali, a pred [illegible] ne bomo kvalil [illegible]

GORAN RADINOVIĆ
Kdor je lisal po [illegible] moških reviji s tremi črkami v naslovu, je lahko opešal, da se je šel manekena.

DINA KOŠIR
Običajno novince [illegible] tej strani zastrašimo z uvodnim iniciacije. Oditno postajamo slabiči, ker nje ne bomo.

JANJA CEBEK
[illegible] mesec upoštevamo pravilo, da imajo dame prednost, zato je ta [illegible] polna ženskih [illegible]

MIHAELA WEIXL
Službeno gledano ni vreča dobrega mačka, zato bodite prijazni z njo, ki jo kličete po telefonu.


HP priporoča Microsoft® Windows® XP Professional.

DO POSLOVNIH ODLOČITEV NA VSAKEM KORAKU!
S prenosnim računalnikom HP nx6110 lahko vaši zaposleni nemoteno opravljajo svoje delo, kjerkoli so. Procesor Intel® Pentium® M, zasnovan na mobilni tehnologiji Intel® Centrino™, in integrirana vmesnika Bluetooth ter Intel PRO WLAN 802.11b/g so namreč pravi odgovor na današnje čase, ki zahtevajo še več agilnosti in še hitrejše reakcije na zahteve poslovnega okolja. In to na vsakem koraku!
HP COMPAQ nx6110 NOTEBOOK PC
• Intel® Centrino™ Mobile Technology
- Procesor Intel® Pentium® M 740 (1,73 GHz, 2 MB cache)
- Integriran vmesnik Intel® PRO WLAN 802.11 b/g
• Microsoft® Windows® XP Professional SLO
• Pomnilnik 512 MB DDR 333 MHz, razširljiv do 2 GB
• Trdi disk 60 GB SMART ATA 4200 rpm
• Vgrajen pogon DVD +/- RW - Double Layer
• Intel® Graphics Media Accelerator 900 do 128 MB pomnilnika „shared"
• Zaslon 15,0" TFT XGA 1024 x 768
• Integriran modem 56K in mrežni vmesnik 10/100
• Integriran vmesnik Bluetooth
• Integriran zvočni vmesnik in dva zvočnika
• 6-celična baterija Lithium-Ion
• Dimenzije: 3,0 x 32,8 x 26,7 cm
• Teža: 2,70 kg
• Garancija 1 leto
HP COMPAQ nc6120 NOTEBOOK PC
Mobilnost vedno na dosegu roke.
• Intel® Centrino™ Mobile Technology
- Procesor Intel® Pentium® M 750 (1,86 GHz, 2 MB cache)
- Integriran vmesnik Intel® PRO WLAN 802.11 b/g
• Microsoft® Windows® XP Professional SLO
• Pomnilnik 512 MB 333 MHz DDR, 1 slot prost – razširljiv do 2 GB
• Trdi disk 80 GB SMART ATA 5400 rpm
• Vgrajen pogon DVD +/- RW - Double Layer
• Intel® Graphics Media Accelerator 900 do 128 MB pomnilnika „shared"
• Zaslon 15,0" TFT XGA 1024 x 768
• Integriran modem 56K in mrežni vmesnik 10/100/1000
• Integriran vmesnik Bluetooth
• Integriran zvočni vmesnik z dvema zvočnikoma
• 6-celična baterija Lithium-Ion
• Vmesniki: 4 x USB 2.0, čitalec 6 v 1, Firewire, 1x paralelni,1x serijski, VGA, Fast IR, S-Video TV-out, 2 x PC Card Type I/II ali 1 x PC Card Type III, vmesnik za razširitveno postajo, vmesnik za potovalno baterijo, RJ-11, RJ-45
• Dimenzije: 3,03 x 26,7 x 32,86 cm
• Teža 2,7 kg
• Garancija 1 leto
HP SVETUJE CARE PACK
HP Care Pack – podporni paket, ki podaljša garancijo na 3 leta.
PAMETEN NASVET > PAMETNA TEHNOLOGIJA > PAMETNA PODPORA
HP COMPAQ nx8220 NOTEBOOK PC
Dobrodošli v svet grafičnih užitkov!
• Intel® Centrino™ Mobile Technology
- Procesor Intel® Pentium® M 750 (1,86 GHz, 2 MB cache)
- Integriran vmesnik Intel® PRO WLAN 802.11 b/g
• Microsoft® Windows® XP Professional SLO
• Pomnilnik 512 MB 533 MHz DDR2, 1 slot prost – razširljiv do 2 GB
• Trdi disk 60 GB SMART ATA 5400 rpm
• Vgrajen DVD +/- RW - MultiBay II pogon
• ATI MOBILITY RADEON X600 graphics controller s 64 MB pomnilnika
• Zaslon 15,4" TFT WSXGA + WVA 1 680 x 1050
• Integriran vmesnik Bluetooth
• Integriran modem 56K in mrežni vmesnik 10/100/1000
• Garancija 1 leto
CENE PREVERITE PRI PRODAJALCIH HP
CALL **0800 000 00**
ZA OSTALE MODELE V AKCIJI:
CLICK **hp.com/noteboo**
KLIKNITE **www.diss.si/hp/akcija**
VISIT **hp.com/partne**
OBIŠČITE **www.avtera.si/hp/akcija**
2006
Preferred Partner
hp invent
© 2005 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Microsoft, Windows in Windows Mobile sta registrirani blagovni znamki v lasti družbe Microsoft Corporation ali njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, in Pentium III Xeon so registrirane blagovne znamke v lasti družbe Intel Corporation ali njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zalog. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Distribucija: www.avtera.si, www.diss.si. Hewlett-Packard d.o.o., Tivolska cesta 48, 1000 Ljubljana.

PCFormat

na vašem disku

Celotni programi

Ashampoo Audio Rip & Burn 1.6

S programom lahko zajemate, zapišete in pretvarjate zvočne datoteke. *Audio Rip & Burn* je učinkovit in enostaven za uporabo. Samodejno bo poskrbel za vse potrebne nastavitve in vam omogočil, da se osredotočite na samo delo z zvočnimi datotekami.

Ashampoo Photo Illuminator 2

Poiščite slike, video in zvočne datoteke ter dokumente na trdem disku, posnemite zaslonske slike namizja, pošiljajte slike, ohranjevalnike zaslona ali diaprojekcije z zvočnimi komentarji ... s slikami lahko počnete karkoli!

Serif PagePlus 7.0

S programom ustvarite karkoli, od propagandnih poslovnih materialov do "zabavnih" projektov, kot so vabila, oglasi, brošure, vizitke, voščilnice, obvestila in še veliko več – celo spletne strani. Program je vreden skoraj 35.000 SIT!

Starry Night Backyard 3.1

Opazujte zvezde kot pravi astronom kar na svojem računalniku. Izberite le lokacijo, *Starry Night Backyard* pa bo v realnem času simuliral točno to, kar bi s teleskopom videli z vašega položaja, ne da bi vas moralo skrbeti onesnaženje ozračja..

Steganos Safe 6

Vaši podatki so zasebni in takšni naj tudi ostanejo. *Steganos Safe 6* je orodje, s katerim lahko to tudi dosežete. S Steganos Portable Safe lahko zaščitite tudi podatke, ki jih želite prenesti na drug računalnik, kjer jih lahko enostavno dešifrirate.

Toon Boom Studio Express

Cenovno ugodno in uporabniku prijazno orodje za animacijo, ki je nepogrešljivo pri kakršnemkoli kreativnem projektu. Uporabite ga za ustvarjanje izjemnih animacij za spletne strani in podobno.

Video Pilot 1.10

S programom *Video Pilot* lahko izboljšate kvaliteto in barvno ravnotežje video posnetkov. Je izjemno enostaven za uporabo in ne zahteva nobenega predznanja. Če vam barve v video posnetku niso všeč, jih preprosto popravite.

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da vam ugodimo.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 33 02.

Preizkusni programi

3D Canvas 6.5.1.0 Orodje za 3D modeliranje in animacijo
GoSing Karaoke Player 2.71 Ure zabave za vso družino ;)
I/ON Enostaven medijski predvajalnik za delo prek spleta
Linux: Myth TV Z njim sestavite napreden videorekorder
LyricFX Agent 2.3 Prikazuje besedila skladb, ki jih predvajate
MP3 AudioCenter 1.64 Popolna obdelava datotek MP3
Mozilla Suite 1.7.11 Brskalnik, e-pošta, IRC in še kaj
OnlineTV 2.3 Zajemanje zvoka s spletnih radijskih postaj
OpenOffice.org Najpopularnejši brezplačen pisarniški paket
Orb 1.00 Dostop do vaših medijskih datotek preko spleta
P2P-Radio 2.0 Postavite svojo internetno radijsko postajo
Photo Commander 3 Poln funkcij za organizacijo fotografij
Platinum Internet Security 2006 Za vas tri mesece brezplačno!
SpywareBlaster 3.4 Učinkovito onesposobi škodljive programe
SuperFast Shutdown 1.0 Omogoči hitro ugašanje računalnika

Igre

Need for Speed: Most Wanted Končno je tu! Volane v roke!
ToCA Race Driver 3 Prišla je tudi ta simulacija dirkanja!

America's Army 2.5 Nova različica popularne večigralske igre
Aurora Watching Gorky Zero Akcijska igra podobna *MGS*
Bone Zabavna avantura polna neverjetnih pustolovščin
Brothers In Arms: Earned In Blood Nadaljevanje uspešnice
Earth 2160 Odlična realnočasovna strategija v vesolju
Fahrenheit Svojevrstna srhljivka, vredna vaše pozornosti
Football Manager 2006 Najboljša nogometna menedžerska igra
Serious Sam 2 Ustavite junš milijona sovražnikov, če lahko
Sniper Elite Postavite se v vlogo ostrostrelca v 2. svetovni vojni
The Movies Ustvarite svojo filmsko zvezdo in služite milijone
Vesoljski Janez Hecna vesoljska igra slovenskih ustvarjalcev
World Racing 2 Simulacija dirkanja – opis v tej številki *PCF*

Dodatki in modi

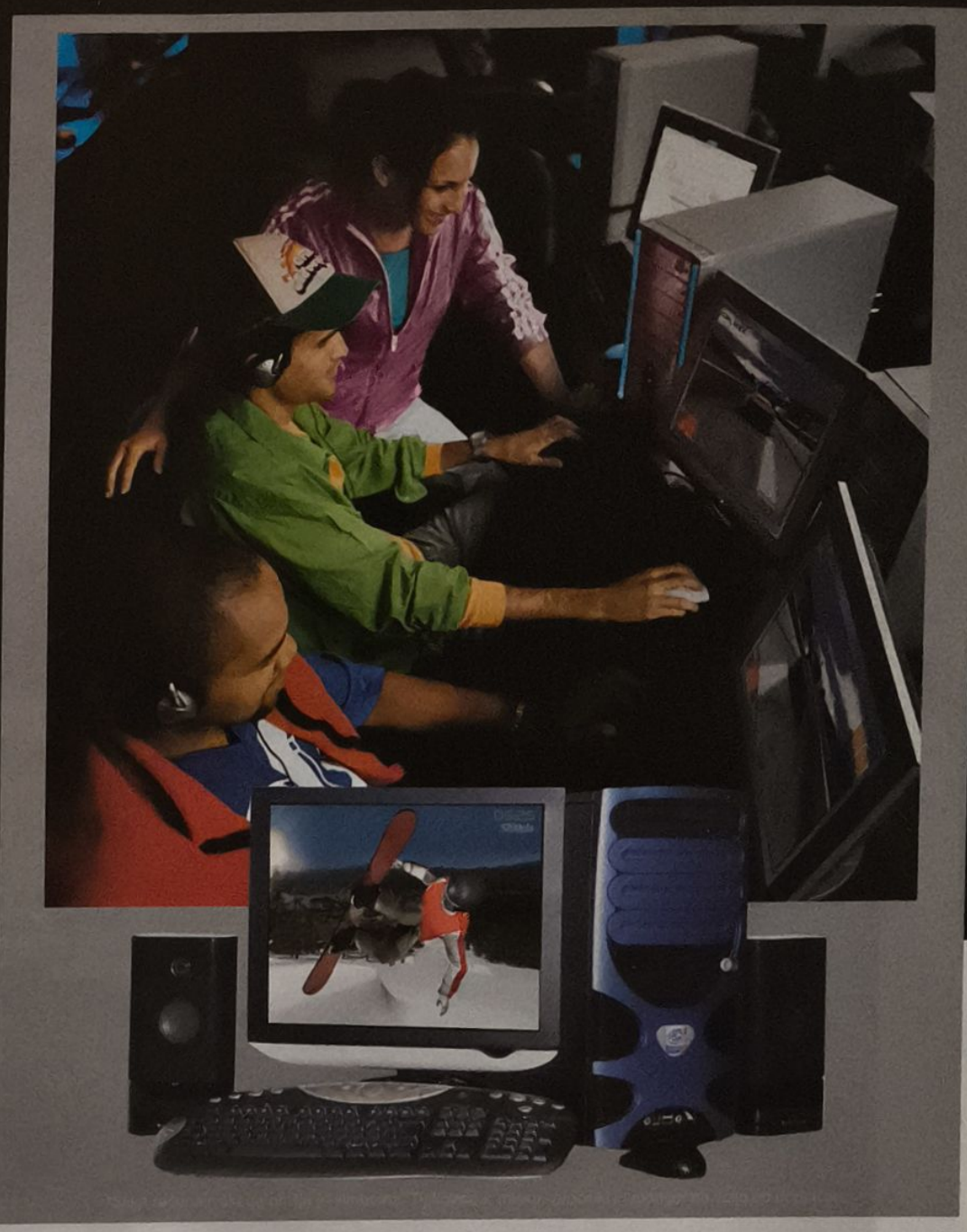
Battlefield 2 - 21st Century Warfare Turnirski način igranja
CryEngine MOD SDK 1.33 Celoten pogon igre *Far Cry*
Far Cry Co-op Mod 8.2 Dodatek za kooperativno igranje
Half-Life 2 - Eclipse 1.01 Domišljijska popolna predelava *HL2*
Half-Life 2 - The Battle Grounds Mod Ameriška vojna
Thief - Deadly Details Popolna preobleka za igro *Thief: DS*
Operation Flashpoint Številni modi te stare, a popularne igre

Bonus

am2pc - Freeware 4.5.2 Hiter prenos slik s fotoaparata na PC
onil iki Najnovejši gonilniki za grafične kartice ATI in nVidia
gre s areware Šte ne zabavne igre garažnih razvijalcev
Posn tki iz iger *Prino of Persia: The Two Thrones, The Movies*

Seznam velja za *PCFormatov* DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

Več iger! Več zabave!



Doživite izjemno hitrost v igrah z Butterfly Admiralom, ki ga poganja Intel® Pentium® 4 procesor s HT tehnologijo.

Prepustite se zabavi z JAE Butterfly Admiralom!

Prepustite se zabavi z najboljšim prijateljem vsakega igričaja. Butterfly Admiral uporablja Intel® Hyper-Threading tehnologijo za višje hitrosti v najsodobnejših igrah in procesno zahtevnih uporabnih programih.

Lastnosti:

- **Intel® Pentium® 4 procesor 630 (3.0 GHz, 2 MB L2 cache, 800 MHz FSB)**
- **Intel® 915PL Express vezni nabor**
- **2x 512 MB DDR pomnilnika v dvokanalni navezi**
- **GeForce 6600 grafična kartica s 128 MB pomnilnika**
- **DVD±R/RW zapisovalnik črne barve**
- **160 GB trdi disk za vaše video posnetke, glasbo in slike**
- **atraktivno računalniško ohišje s 420W napajalnikom**

169.900

CENA RAČUNALNIKA BREZ MONITORJA (Z DDV).

232.780

CENA RAČUNALNIKA Z LCD MONITORJEM (Z DDV).

JAE
www.jae.si

JAE d.o.o.
Brnčičeva 13
GTC Črnuče
1000 Ljubljana
tel: (01) 5896 226, internet: www.jae.si

Hyper-Threading tehnologija zahteva računalniški sistem z Intel® Pentium® 4 procesorjem, ki podpira Hyper-Threading tehnologijo in vezni nabor, z omogočeno HT tehnologijo, BIOS in operacijski sistem.

Hitrost delovanja je odvisna od vgrajene strojne opreme in programske opreme, ki jo uporabljate.

Za podrobnosti o HT tehnologiji in podprtih procesorjih obiščite spletno stran http://www.intel.com/info/hyperthreading/

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Vklop

NAJBOLJ VROČE NOVICE TEGA MESECA

Prihodnost DirectX

Brez DirectX vaša čisto nova in grozljivo zmogljiva grafična kartica ne bi znala prav ničesar. Kaj bo torej novega iz Microsoftovih logov?

Shader Model 3 se je komaj pojavil in še krmežljavo mežika v jutranjo svetlobo, ko se že šušlja o četrtem. V naslednjem letu lahko pričakujemo kar dve različici DirectX, obe pa bosta ponujali celo serijo čisto novih, vizualnih sladkorčkov. Če je verjeti govoricam, bo prva različica, ki jo bomo dočakali, DirectX 9.0l, ki bo zamenjala trenutno različico "c"

Nova različica bi naj prinesla podporo za Shader Model 4, čeprav trenutno najboljše ATI-jeve in nVidiine kartice podpirajo samo PS 3.0, kar seveda pomeni, da lahko v kratkem pričakujemo tudi nove kartice. Veliko večja novica pa je DirectX 10.

Ime bi se naj spremenilo iz DirectX v grozljivo zveneče Windows Graphics Foundation (WGF), a je bil stari naziv spet uveljavljen. DX10 se ne bo pojavil do izida Windows Vista, torej okoli božiča naslednje leto, prinesel pa bi naj še bolj dramatične spremembe. Ena od teh bi naj bila popolnoma nova oblika geometričnega senčenja. Namesto da bi se učinki nanašali na posamezne piksle ali vertekse, bodo znali manipulirati s celotnimi poligoni ali primitivnimi oblikami, kot so liki in črte.

VELIKI BRAT

Še ena velika (in bolj kontroverzna) sprememba je ta, da igre s podporo za DX10 ne bodo več stalno preverjale grafične kartice, da bi videle, kaj zna ta narediti. Namesto tega bo vsaka grafična kartica takoj razvrščena glede na to, katero podrazličico DirectX 10 podpira, nato pa bodo v sistemu omogočene samo združljive možnosti. Če bo na primer GeForce 8800 podpiral le določene možnosti, bo igra tekla pri DirectX 10.1, medtem ko bo z vgrajeno kartico GeForce 9800 mogoče tekla pri DirectX 10.2.

Na eni strani bi to moralo zagotoviti standardizacijo, zagotavljati združljivost in izkoriščanje zmogljivosti nameščene grafične kartice, po drugi strani pa to pomeni, da bo vključevanje in regulacija novih grafičnih možnosti izključno v rokah Microsofta, ne pa v domeni proizvajalcev grafičnih kartic.

Dobra novica pa je, da če poiščete video posnetek zgodnje različice z DirectX 10 združljivega pogona Cryengine 2 (prva različica je poganjala *Far Cry*), boste točno videli, zakaj bodo računalniške igre naslednje generacije vsako konzolo nagnale jokat v prvi kot.

"DX10 se ne bo pojavil do izida Windows Vista, prinesel pa bi naj dramatične spremembe"

Na naslednjih straneh ne spreglejte

str. 10 NOVICE Kaj je novega v svetu računalništva.

str. 16 OPREMLJENI Najbolj vroča prihajajoča oprema.

str. 18 NAROČITE SE Prejemajte revijo na hišni prag.

str. 19 PISMA BRALCEV Vaši odzivi na naš prelit pot.

str. 120 NASLEDNJI MESEC Kaj boste prebirali v naslednji številki.

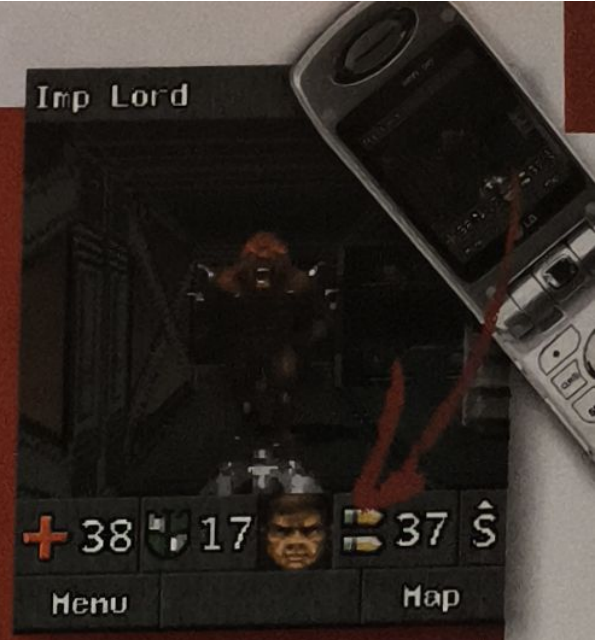
Doom za misleče?

Igra, slab sloves, film, zdaj pa še igranje vlog za mobilne telefone

Doom: ime, ki ga povezujemo z napeto akcijo, izjemnim nasiljem in komaj zaznavno uporabo malih sivih celic. Vse to popolnoma drži, a vas prosimo, da na našteto za trenutek pozabite. Dedek prvoosebnih strelskih iger je doživel dramatično spremembo. *Doom* RPG bo kmalu na voljo za mobilne telefone, zamenjal pa bo zatikajoče se strelske obračune prednika z dobro mero igranja vlog.

Bitke bodo potezne, napredovanje pa bo tako odvisno od reševanja ugank in klepetanja z drugimi preživelimi na Marsu, kjer vladajo demonska bitja, kot tudi od rednega praznjenja dvocevke v demonske buče. Igra ne bo izšla pred naslednjim letom, a smo se vseeno lahko poigrali z zgodnjo različico. Potrdimo lahko, da gre za *Doom*, a ne za *Doom*, kot ga poznamo. Sovražniki in grafični pogon sta enaka kot v izvirnem Doomu, po zgodbi in estetski vrednosti pa bolj spada v vesolje *Doom 3*.

Obstaja celo nekaj orožij, ki so bila posebej ustvarjena za ta mini-Doom, med katerima izstopata sekira za razstavljanje demonov in gasilni aparat za krčenje poti. Mogoče res ne gre za nov tehnološki mejnik, kot je *Doom 3*, a legendarni programer id Software John Carmack na tej igri ni nič manj zavzeto delal. Ideja in konceptni demo sta njegova, razvoj je prevzela skupina Fountainhead Entertainment, založnik pa bo Jamdat.



To je *Doom*, ampak drugačen kot ga poznate.

Naslednji mesec boste lahko prebrali ekskluzivni intervju z Johnom Carmackom, več podrobnosti na www.doomrpg.com.

Organizirajte podjetje

Morda smo našli tisto nekaj, kar bo dvignilo vaše podjetje iz rdečih številk

Da ne boste rekli, da nikoli ne predstavimo ničesar slovenskega in se gremo neke "šminkerje" s predstavitvami izdelkov tujih podjetij. Slovensko podjetje Intera je po treh letih razvoja v sodelovanju z mednarodnimi strokovnjaki razvilo poslovno spletno aplikacijo *in3x CRM*, ki velja za precej revolucionarno zadevo. Aplikacija omogoča izgradnjo baze in enostavno uporabo vseh informacij o naročnikih. Ker podjetje bolje pozna svoje naročnike, jih lahko prodajniki bolje zadovoljijo, s tem pa spremenijo sliko prodajnega lijaka v korist celotnega podjetja. Vodstvo podjetja in vsi zaposleni, vključeni v prodajni proces, lahko hitro in enostavno pregledajo prodajne rezultate in učinkovitost prodajnega osebja, ugotovijo prodajne trende in priložnosti, identificirajo ključne naročnike, pravočasno prepoznajo ter rešijo težave, povezane z ozkimi grli, reklamacijami in drugimi neprijetnostmi, ki lahko kupce spremenijo v nezadovoljne stranke.

Dobro, to se sliši kot nekaj, kar bi bilo kopirano neposredno iz oglaševalskega sporočila in zato ne zveni slabo, ampak kaj je na tej aplikaciji tisto, kar jo dvigne nad druge? *in3x CRM* ne zahteva nobenih namestitev na lokalnem računalniku in je popolnoma neodvisna od delovnega okolja uporabnika. To seveda spet prinese nižje stroške, saj je mogoče licenco za uporabo kupiti samo za neko omejeno časovno obdobje. In nižji stroški so tisto, kar bi si slovenska podjetja pravzaprav morala želeti, a ne? Več informacij boste našli na spletni strani www.intera.si.

Robotski sužnji za vsakogar

Fujitsu je napovedal prve robotske služabnike

Na račun laserske pištole je lahko cena osnovnega modela precej višja...

Redni bralci *PCFormata* se gotovo spomnite, da smo pred kratkim poročali o robotskem vmesniku, ki ga razvija Philips, ki bi naj izvajal različne naloge v digitalnem domu. Ta mesec je Fujitsu naredil še en korak naprej in napovedal serijo popolnoma avtonomnih robotskih sistemov za domačo uporabo in komercialna okolja. Dovolite torej, da vam predstavimo igračo, ki si je nihče od nas ne bo mogel privoščiti: Enon. Ta novi robot je precej podoben R2-D2 ali udomačenemu Daleku, saj se zna premikati po ravnih površinah in ima nekaj težav s stopnicami. Kljub temu bi naj bil Enon vsestranski robotski prijatelj, ki se bo znal odzivati na glasovne ukaze in reagirati na prisotnost ljudi, zato bo uporaben kot programirljiv vodnik ali receptor.

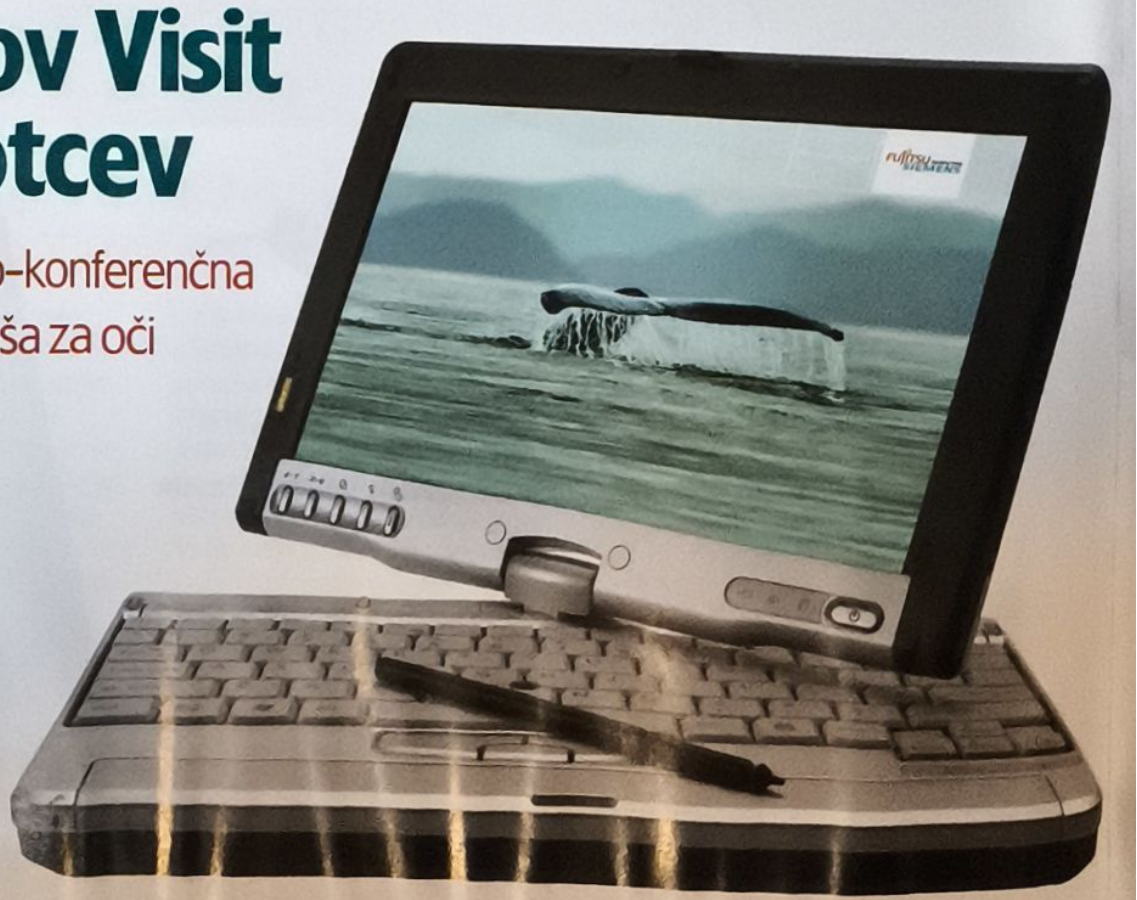
Enon je menda akronim za "exciting nova on network", ime pa je najverjetneje izpeljano iz Enonove zmožnosti, da se integrira v brezžično omrežje. Ta vrsta funkcionalnosti je nujna pri novih robotih, da bi jih uporabniki lahko programirali oddaljeno, prek povezanih delovnih postaj, ali neposredno, prek na dotik občutljivega zaslona na prsih robota. Roboti Enon znajo celo pobirati in nositi predmete, programirati pa jih je mogoče, da prepoznavajo določene vrste paketov in lete prenesti na različne lokacije v zgradbi. Zna celo shraniti stvari, ki jih ne more nositi v rokah, in sicer v predalčku na prsih ali na posebnem vozičku. Ne dovolite, da bi prišel v roke poštarjem, saj bo tem takoj jasno, da se bliža konec njihovi uporabnosti...

Seveda bi naj Enon znal tudi servirati pijačo, vsaj do določene mere. In seveda ne pričakujte, da ga bomo dobili v test. Cene Enonov še niso znane, po našem mnenju pa se niti ne splača spraševati, saj si ga prav gotovo ne boste mogli privoščiti.

www.labs.fujitsu.com/en

Fujitsu Siemensov Visit v znamenju lepotcev

Letošnja Fujitsu Siemensova sejemsko-konferenčna prireditev Visit 2005 je bila prava paša za oči



Lani so obiskovalce najbolj navduševale prireditve in okrogle mize, letos pa so glavno vlogo igrali novi izdelki. Teh je cel kup, od že klasičnih novih strežnikov in osebnih računalnikov, pa vse do najnovejših notesnikov, dlančnikov in tabličnih PC-jev in opreme zanje.

S strani članov uredništva je največje ovacije požel novi tablični PC LIFEBOOK P1510. Gre za najmanjši in najlažji model na trgu (diagonala zaslona znaša pičlih 8,9-palca), ki pa kljub temu še zdaleč ni okrnjen, kar zadeva zmogljivosti. Za domače uporabnike so zanimivi tudi novi plazmatski in LCD televizorji Myrica ter medijski računalniki Scaleo E in predvajalniki Activy z brezžičnim omrežnim vmesnikom.

Fujitsu Siemens še posebej dobro skrbi za poslovne uporabnike, vključno z oblikovalci, saj je nova serija notesnikov Celsius z ATI-jevimi grafičnimi čipi FireGL namenjena prav njim. Na račun [illegible] specifikacij in posledično [illegible] norih zmogljivosti so [illegible] notesniki odlična zamenjava za namizni računalnik. Prenovljene so tudi ostale serije notesnikov in tabličnih PC-jev, tako zmogljivostno, kot tudi po povezljivosti.

Predstavljeni so bili tudi novi dlančniki, s katerimi je Fujitsu Siemens zakorakal vštric s proizvajalci, kot sta Dell in HP. Nova serija dlančnikov Pocket LOOX ima kar nekaj zanimivih novosti. Serija N ima tako vgrajen sistem GPS, serija 700 pa zaslon z ločljivostjo VGA in celo QVGA in je zdru žljiva celo z Vo P. Glede na vse orner eno si lahko verjetno predstavljate, kako močno si jih želimo testirati.

Poslovni uporabniki si bodo z veseljem ogledali tudi tanke odjemalce serije Futuro ter računalnike Scaleo, Scenic in Esprimo, ki niso le lepi na pogled in zmogljivi, temveč tudi prijazni do okolja.

Pljunek v obraz VoIP

Možje v črnem, nov piramidni nateg in veliki brat...

VoIP so podatki: zaščitite jih pred zlobami, ki bi se ga rade polastile.

Medtem ko popularnost VoIP raste z vsakim dnem, bo ta protokol potreboval več zaščite kot George Bush sredi Bagdada. Vse e-poštne skrbi so se namreč začele seliti prav na VoIP...

Pomislite samo na smešno kratico SPIT (pljunek), Spam over Internet Telephony – sam po sebi sicer ni grožnja, je pa blazno nadležen. Pomislite na tone neželenih glasovnih sporočil, ki se bodo valila v vaš nabiralnik, v katerih bo kdo jodlal o krasotah najnovejše piramidne sheme ali mrežnega marketinga.

Potem pomislite na stalno zvonjenje ob vsakem prispelem neželenem klicu. Skrb zaradi tega je časovno dobro usklajena, vsaj glede na dogovor med eBayem in Skypeom, saj bodo podatki o strankah posredovani kupcem z eBaya.

Nadaljnja predvidena problema sta napadi Dos (Denial of Service) in DDoS (Distributed Denial of Service), saj bodo hekerji lahko napadali računalnike in omrežja ponudnikov VoIP, rezultat tega pa bodo seveda nedelujoče storitve, preobremenjeni sistemski viri ali odžiranje podatkovne širine. Zaradi tega lahko uporabniki VoIP pričakujejo odmevajoče in slabe povezave.

> **"Najboljše storitve VoIP ponujajo varni ponudniki interneta"**

Vohljanje v slogu Jamesa Bonda je z VoIP tudi enostavnejše, saj so lahko strežniki SIP in proxy potencialno občutljivi na ugrabitve registracij, napačno predstavljanje in druge zlorabe. VoIP je občutljiv na sleparske klice in kraje identitete, zaradi česar lahko kakšnega uporabnika izda srce, ko bo prejel račun za triurni klic v Uzbekistan.

Ne smemo pozabiti, da se prek VoIP prenašajo podatki, zato se je proti takšnim grožnjam potrebno primerno zaščititi. Če je vaš sistem že varen, bi moral biti varen tudi pred napadi prek VoIP. Dodatna možnost je tudi ta, da se odločite za dobrega ponudnika, ki mu lahko zaupate, da bo poskrbel za varnost.

Lee Strafford, izvršni direktor PlusNet, je za *PCF* povedal: "Prepričani smo, da najboljše storitve VoIP ponujajo ponudniki interneta, ki imajo primeren nadzor kvalitete in varnosti, da se lahko kosajo z neželenimi sporočili in grožnjami. V nasprotnem primeru bo VoIP hitro označen kot slaba storitev, uporabniki pa bodo prenehali uporabljati tehnologijo, ki je resnično izjemna."

KAKO VARNA JE VAŠA SPLETNA STRAN?
SI LAHKO PRIVOŠČITE, DA TEGA NE VESTE?

Ste lastnik spletne trgovine, portala ali kako drugače poslujete preko spletnih strani? Se zavedate, da ste vsako sekundo ogroženi?
TEAM INTELL preveri varnost vaše spletne aplikacije in svetuje pri odpravi pomanjkljivosti.

PROTECTED BY TEAM INTELL

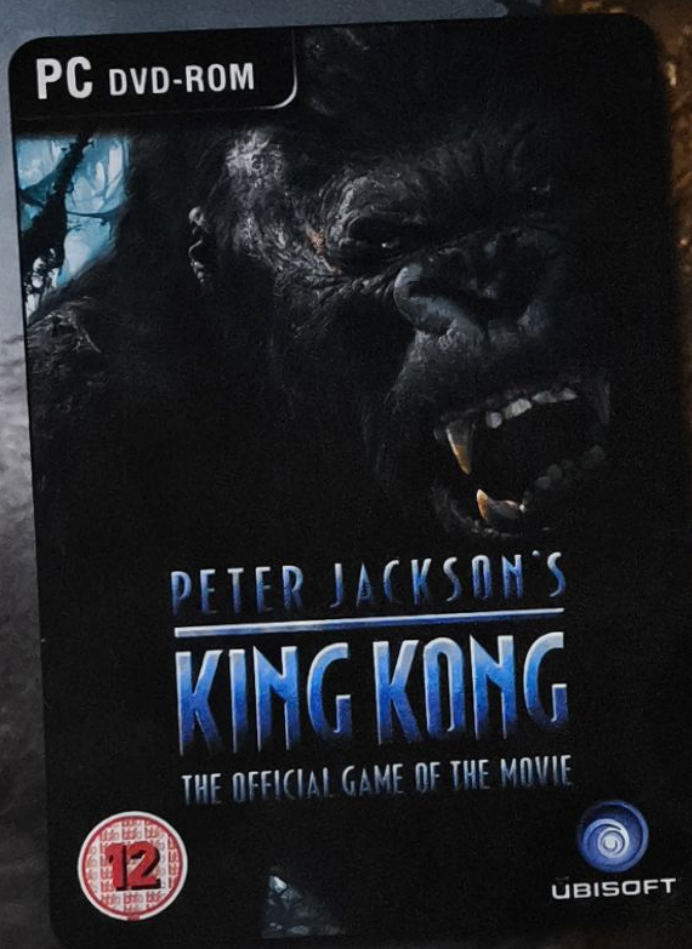
www.teamintell.com

Anti Hacking Group

VELIKA NAGRADNA IGRA

PCFormat

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia



Revija PCFormat in podjetje VideoToP vas ta mesec prav kraljevsko nagrajujeta!

Prislužite si POSEBNO IZDAJO igre Peter Jackson's King Kong

Dodatni nagradi sta majica King Kong in kapa King Kong!

Vse, kar morate storiti za sodelovanje v žrebanju za te prekrasne nagrade, je, da pošljete SMS in glasujete za svojo najljubšo igro. Na številko 2929 pošljite SMS z vsebino GAME PCF in številko igre, za katero želite oddati svoj velecenjeni glas. Če želite denimo glasovati za Quake 4, pošljite na 2929 sporočilo: GAME PCF 5. Če vaše najljubše igre ni na seznamu, pošljite na 2929 SMS z vsebino: GAME PCF Naslov igre. Primer: GAME PCF Guild Wars

1.Call of Duty 2, 2.FIFA 06, 3.GTA: San Andreas, 4.NFS: Underground 2, 5.Quake 4, 6.F.E.A.R., 7.Age of Empires III, 8.Civilization 4, 9.The Movies, 10.Rome: Total War, 11.Half-Life 2, 12.Far Cry, 13.Counter-Strike: Source, 14.Pro Evo Soccer 5, 15.Battlefield 2

Poleg tega, da boste s tem postali potencialni dobitnik ene izmed nagrad in pomagali vaši igri do vrha lestvice najbolj priljubljenih, se boste s tem vpisali tudi v PCFormatov SMS klub in 2-3 krat na mesec prejemali informacije o vsem, kar se zanimivega dogaja v svetu, ki ga raziskuje PCFormat. Vklopite na telefonu vibriranje, da vas bomo mimogrede še brezplačno zmasirali.

Vsi nagrajenci bodo o nagradi obveščeni preko sporočila SMS. Nagradna igra se izteče 20.12.2005.

Ne preizkušajte sreče, zahtevajte Dell!

NOVO!

DELL Inspiron 1300

- Intel Celeron M 1.4Ghz
- 15.4" TFT WXGA Wide LCD
- 60Gb HDD trdi disk
- 256Mb RAM DDR2
- DVDRW +/- 8x Dual Layer
- DELL Wireless 1370 802.11 b/g
- Intel 900 128Mb grafična kartica

174.900,00 SIT

cena z DDV 209.880,00 SIT

DOBER Monitor NAKUP

DELL Latitude D510

- Procesor Pentium M 1.73Ghz, 2Mb cache, Chipset 915
- 15" XGA LCD TFT zaslon
- 80Gb HDD trdi disk
- 512Mb RAM DDRII 533 Mhz
- DVDRW +/- 8x izmenljiva enota
- Mobile Intel® 915GM Express Chipset w/ Intel® Graphics Media Accelerator 900
- Bluetooth, Firewire, IR adapter
- Wireless 802.11 b/g LAN
- Teža od 2,54kg

3 letna garancija

248.900,00 SIT

cena z DDV 298.680,00 SIT

NOVO!

DELL Inspiron 630m

- Intel Pentium M 1.73Ghz
- 14" WXGA TFT TrueLife Wide zaslon
- 80Gb HDD trdi disk
- 512Mb RAM DDR2
- DVDRW +/- 8x Dual Layer
- DELL Wireless 2200 802.11 b/g
- Intel 900 128Mb grafična kartica
- Bluetooth
- Windows XP Home

263.750,00 SIT

cena z DDV 316.500,00 SIT

AKCIJA!

DELL Inspiron 6000

- Intel Pentium M 1.73Ghz
- 15.4" TFT WSXGA+
- 512 MB DDR2 RAM 400Mhz
- ATI MOBILITYTM RADEON® X300 128 MB DDR
- 80GB Ultra ATA 100 trdi disk
- DVD+/- RW 8X enota Dual Layer
- DELL Wireless 2200 802.11 b/g
- Bluetooth
- Windows XP Home + Norton Internet Security

299.900,00 SIT

cena z DDV 359.880,00 SIT

AKCIJA!

DELL Inspiron 9300

- Intel Centrino 1.86 Ghz, 2M L2cache
- **17" TFT WUXGA + aktivna matrika**
- 512 MB DDR RAM 333Mhz
- **256MB NVIDIA® GeForce™ 6800 Go,** PCI-Express x16
- 80GB Ultra ATA 100 trdi disk 5400
- **DVD+/-RW 8x enota Dual Layer**
- Vgrajen 56k V.92 modem + 10/100
- TrueMobile 2200 WLAN 802.11 b/g
- Dell TrueMobile 300
- Bluetooth Module

459.000,00 SIT

cena z DDV 550.800,00 SIT

NUDIMO HITRI KREDIT DO 300.000 SIT

Kličite brezplačno številko **080-18 88**

ALLDEA™ INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE d.o.o.

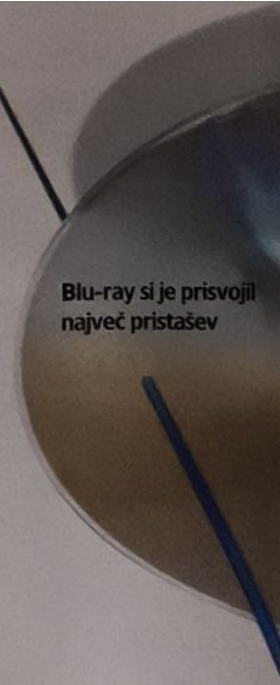
ALLDEA d.o.o. pooblaščeni distributer in sistemski partner DELL inc.

Hacquetova 4, Ljubljana • Telefon: 01/434 71 84 • Telefaks: 01/434 71 83 • Prodaja in tehnična podpora: 080/1888 • E-mail: prodaja@alldea.si • www.alldea.si

www.alldea.si

Opremljeni

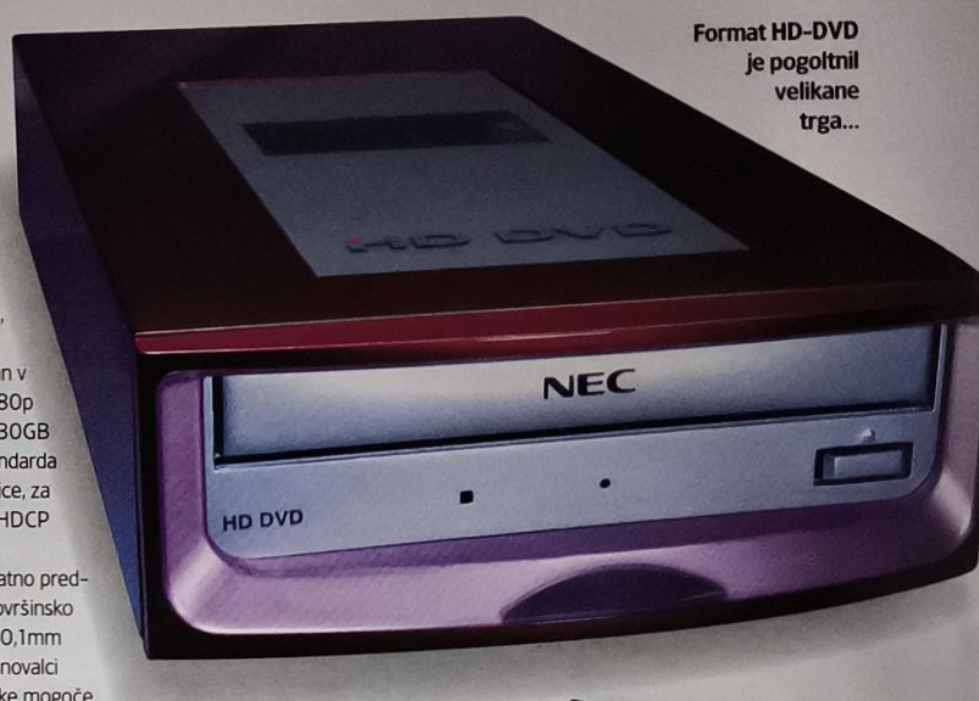
STROJNA OPREMA NA NAŠEM SEZNAMU NAJBOLJ NESTRPNO PRIČAKOVANIH



Blu-ray si je prisvojil največ pristašev

ANALIZA

IGRA, SET IN ZMAGA ZA HD-DVD?



Format HD-DVD je pogoltnil velikane trga...

Pa smo spet pri zgodbi o zmagi VHS-js nad Betamaxom, saj je standard optičnih diskov HD-DVD, ki doslej ni bil v prednosti, prehitel Sonyjevo napredno tehnologijo Blu-ray. No... ne čisto.

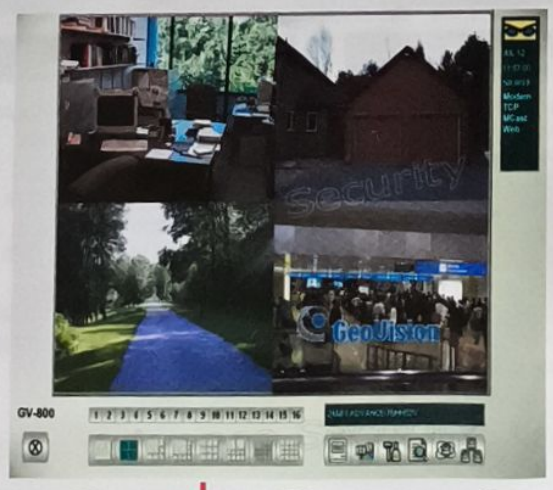
Res je to, da sta Intel in Microsoft napovedala podporo HD-DVD. Kot največji pošasti v računalniški džungli bi lahko tehtnico prevesili v dobro HD-DVD. Res pa je, da je seznam podjetij, ki podpirajo Blue-ray, vedno daljši in bolj mogočen kot seznam, s katerim se lahko pohvali HD-DVD. Bolj pomembno pa je dejstvo, da Blu-ray po tehnološki plati ni nujno naprednejši. Oba standarda uporabljata isti modro-vijolični laser z valovno dolžino 405nm. Blu-ray omogoča za 10GB višjo kapaciteto kot HD-DVD, in sicer 25GB na plast. Žal pa sta tehnologiji nezdružljivi, tako da z istim pogonom ni mogoče brati obojih diskov, kljub isti zasnovi laserja.

Ko je govora o kvaliteti videa bosta oba formata skoraj gotovo primerljiva. Podpora za kodeke je v obeh taborih identična, in sicer MPEG2, WMV9, MPEG4 AVC in H.264. Celoten film, kodiran v H.264 pri fantastični ločljivosti 1080p bo mogoče brez težav shraniti na 30GB dvoslojni HD-DVD. Sta pa oba standarda do vratu zakopana v digitalne pravice, za kar se lahko zahvalimo kriptiranju HDCP za vse visoko-ločljivostne vsebine.

HD-DVD pa ima še eno dodatno prednost. Ker uporablja isto, 0,6mm površinsko plast kot klasični DVD-ji, namesto 0,1mm plasti, ki jo imajo diski Blu-ray, so snovalci HD-DVD-ja zagotovili, da je te diske mogoče proizvajati z obstoječo tehnologijo. Govorimo torej o isti kvaliteti videa na cenejših diskih. Kdo bo torej zmagal? Mi bom navijali za HD-DVD.

VIDEO NADZORNI PAKET DAN NOČ1

PRIMEREN ZA NADZOR HIŠE, LOKALA+ VIDEO DETEKCIJA GIBANJA + ODDALJEN DOSTOP (ŽIVA SLIKA IN POSNETKI)



GeoVision

10m dometa v popolni temi!

Zaupanje je dobro, nadzor še boljši!

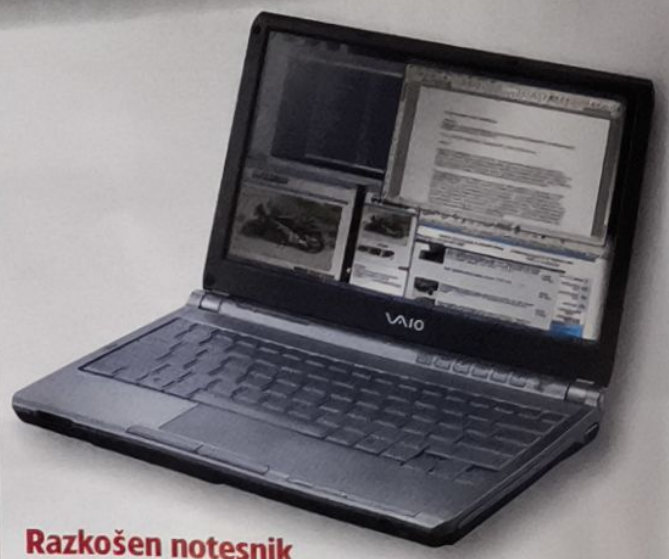
www.videonadzor.si

TECH TRADE
Vošnjakova 5, 1000 Ljubljana, TEL: 01 434 01 08 FAX: 01 434 01 09
www.techtradecenter.si

- priklop za 4 kamere + 1 mikrofon
- skupna hitrost snemanja: 16 slik/sekundo
- ločljivost: 720x576 točk
- video detekcija gibanja (snemanje samo gibanja in posledično manjša poraba prostora)
- samodejno prepisovanje starih posnetkov
- ustvarjanje varnostnih kopij na CD, DVD...
- sporočanje alarmov na email, SMS
- oddaljeni dostop (živa slika in posnetki) preko spletnega brskalnika in Windows aplikacije
- oddaljeni dostop preko dlančnika, GSM-a
- štetje predmetov / vozil
- razpoznava izginulega predmeta
- osn zahteve: procesor PIII 500mhz, 128MB, 80GB prostora, AGP grafika, WIN98/2000/XP

Paket vključuje:
1x PCI KARTICA GEOVISION GV250-4
2x BARVNA DNEVNO/NOČNA IR KAMERA C3132
2x NAPAJALNI 12V ADAPTER ZA KAMERO
2x KOAKSIALNI KABEL 20m
+ MONTAŽA IN PREDSTAVITEV DELOVANJA PROGRAMA =

CENA PAKETA: samo 169.900,- SIT z DDV



Razkošen notesnik

Sony TX

Cena Ok. 600.000 SIT **Na voljo** Zdaj
Na spletu www.sonystyle.com

Ubogi Sony. Japonski gigant je očitno do grla v težavah. Trenutno največ zasluži z glasbo, filmi, igrami za PlayStation in konzolami. Vse ostalo je nekakša črna luknja. Zdaj je novi šef Howard Stringer napovedal drastične spremembe. Odpustili bodo okoli 10.000 ljudi po vsem svetu, Sony pa bi se naj bolj aktivno usmeril v elektroniko. Sonyju pa še vedno dobro ve, kako razviti pravi sanjski izdelek, kot dokazuje tudi ta fantastični notesnik. Tako je naphan z najnovejšimi tehnološkimi dosežki, da ne vemo, kje bi sploh začeli naštevati. V oko najprej pade ohišje iz karbonskih vlaken, zaradi katerega je notesnik težek le 1,27kg. 11,1-palčni zaslon je mogoče sneti, gre pa seveda za lepotca XBlack. Baterija bi naj zdržala kar sedem ur in pol. V praksi to najverjetneje pomeni kakšnih pet ur, a je že to ogromno. Že ob eni sami takšni lastnosti bi se drugi proizvajalci notesnikov začeli pošteno potiti, TX pa bo združeval vse tri. To je pač Sony.

Noro

Novi velikan

BenQ FP202W

Cena Ok. 170.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.benq.com

To smo že povedali. In bomo še naprej govorili, dokler cel prekleti svet ne bo končno razumel: široki zasloni so prava stvar. Notranji dialogi so pri tem popolnoma nepotrebni, saj je bil še vsak uporabnik, ki je uspel preživeti dovolj časa s širokim zaslonom, hitro spreobrnjen. Zato pozdravljamo prihod novega širokega monitorja za PC-je. Na papirju ima ta BenQ veliko lastnosti, zaradi katerih ga lahko toplo priporočamo: diagonalo 20 palcev, nativno ločljivost 1.680 x 1.050, kontrastno razmerje 600:1 in najkrajši odzivni čas med vsemi širokozaslonskimi monitorji, saj znaša le 8ms. Zaradi monitorjev, kot je ta, bi moralo delo z računalnikom postati osnovna človekova pravica. Če si ga lahko privoščite, ga kupite.

Privlačno

DVD delikatesa

VoodooPC Aria Media Center

Cena Ok. 890.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.voodoopc.com

Zelo enostavno bi bilo računalnike, kot je VoodooPC, odpraviti kot bleščav, prenapihnjen in precenjen kič. In ne dvomimo, da so določeni izdelki tega podjetja točno taki. Ta računalnik Media Center pa je nekoliko drugačen. Ohišje resda spominja na zvočno komponento in takšne smo že velikokrat videli. In seveda je svetleče pobarvan. Ima pa kar nekaj odličnih lastnosti. Za procesorsko moč skrbi tihi in hladni AMD-jev Turion, najbolj zanimiva pa je možnost arhiviranja DVD-jev. Tehnične podrobnosti zaenkrat še niso znane, pri VoodooPC pa trdijo, da je "potrebno le shraniti DVD-je na trdi disk, kjer bodo shranjeni tako dolgo, kot sami želite". Prav tako ni znano, kako je podjetju uspelo zaobiti omejitve avtorskih pravic.

Zanimivo

Telefon za navdušence

Nokia 3250

Cena Še ni znana **Na voljo** V začetku 2006 **Na spletu** www.nokia.com

Motorolin mobilni telefon ROKR iTunes, ki je prišel na trg septembra, je popolnoma razočaral. Ali se lahko Nokiin novi glasbeni telefon kaj bolje obnese? Za začetek naj omenimo, da je kapaciteto mogoče razširiti do 1GB, saj ima telefon režo za pomnilniške kartice miniSD. Pri Nokii trdijo, da je to dovolj za 750 skladb, po našem mnenju pa v telefon ne bo mogoče shraniti več kot kakšnih 500 skladb, če so te kodirane v višji kvaliteti. Podprti formati so MP3, WMA, M4A in AAC. Med ostalimi lastnosti boste našli delovanje v treh frekvenčnih območjih, Bluetooth, vgrajen radijski sprejemnik in fotoaparat z dvema milijonoma točk. Baterija bi naj zdržala do tri ure pogovorov oziroma deset ur poslušanja glasbe. Za tehnološke navdušence pa je prav gotovo najbolj privlačna vrtljiva tipkovnica, na kateri so na eni strani klasične numerične tipke, na drugi pa krmilni gumbi za predvajalnik.

Sladko

WWW.NOTESNIKI-SLO.COM WWW.GERICOMP-SLO.COM

TOSHIBA Satelite M70-187
15.4 TFT(1280*800), 512 MB DDR
Intel Pentium M Centrino 1.86 Ghz
80 GB SATA HDD, DVD-zapisovalec
WLAN b+g, 5 in 1 Card Reader
WIN XP HOME - 1 leto garancije
329.900,00 SIT

TOSHIBA

TOSHIBA Satelite A80-142
15.1 TFT(1024*786), 512 MB DDR
Intel Pentium M Centrino 1.6 Ghz
100 GB SATA HDD, DVD-zapisovalec
GF FX 6600 z 128 MB DDR TvOut
WLAN b+g, 4 in 1 Card Reader
WIN XP HOME- 2 leti garancije
379.900,00 SIT

TOSHIBA

TWINHEAD DURABOOK 1.5
15.1 TFT(1027*768), 512 MB DDR
Intel Celeron M 1.5, ATI 9700 z 64 MB
60 GB SATA HDD, DVD-zapisovalec
WLAN b+g, Odporno ohišje z Mag
WIN XP HOME - 2 leti garancije
Odporen na udarce padce in LCD
289.900,00 SIT

SAMO 1,98 KG

SONY VAIO VGN S4M
13,3 TFT(1280*800), 512 MB DDR
Intel Pentium M 1.6 Ghz CENTRINO
60 GB SATA HDD, DVD-zapisovalec
WLAN b+g, Miniaturno ohišje 1.98 kg
WIN XP HOME - 2 leti garancije
396.900,00 SIT

Notesniki : TOSHIBA, SONY, GERYNOTE, TWINHEAD, HP IN MSI

GERI COMPUTER d.n.o., Cesta XIV divizije, 2000 MARIBOR, Telefon: 02/48-00-222, Fax: 02/48-00-223

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16% in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat s CD-jem: 11.900 SIT

Enoletna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 14.900 SIT

PCFormat vam prinaša

- >> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preikusnimi programi, predstavitvenimi filmi.
- >> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
- >> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
- >> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri. Izbirate lahko med naslovi:

- **Children of the Nile**
- **Worms Forts Under Siege**
- **Monster Truck Fury**
- **House of the Dead 3**
- **Dance eJay 3**

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo

24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

POSEBNA PONUDBA!

Samo za naročnike revije *PCFormat*

Doplačajte naročilu samo 2.000 SIT in vaš je lahko eden izmed naslednjih hitov:

- **Far Cry**
- **Playboy: The Mansion**
- **The Settlers: Heritage of Kings**

Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. To ste nekateri starejši naročnikipozabili storiti – javite se nam čim prej!

PCFormat-ova posebna ponudba

Naročite se v mesecu decembru in namesto igre lahko prejmete posebno darilo:

Usmerjevalnik Netgear WGR614

(*pohitite, število daril je omejeno)

Hiter [illegible] standardom 802.11g združljiv brezžični usmerjevalnik za ADSL in kabel [illegible] dostop do interneta. Zlahka [illegible] boste namestili s pomočjo čarovni- [illegible] Wizard, med delom pa vaš [illegible] dvojnim požarnim zidom ščitil [illegible] i, virusi [illegible] trojanskimi [illegible]

Nagrajenec PCF#5: [illegible] je s sv[illegible] gl[illegible] [illegible]gal sest[illegible] [illegible] prejme Mar[illegible] [illegible] Poljčar[illegible] [illegible]at s po[illegible]

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA

pisma@pcformatslo.net

Pismo meseca

Nevarni Google?

Kot vsak mesec, sem tudi zadnjo številko *PCFomata* prebral na dušek. Sem se pa na koncu vrnil spet na začetek, in sicer na članek o Googlu in njihovih novih projektih. Tam ste navedli, da vas skrbi, da bo Google morda zlorabil ogromne količine podatkov, ki jih dobi s strani uporabnikov. Dosti sem razmišljal o tem in na koncu prišel do spoznanja, da ni pretiranih razlogov za paniko. Kaj se lahko zgodi v najhujšem primeru? Vzemimo primer: Google preko vseh svojih aplikacij dobi moj e-poštni naslov in ugotovi, da imam rad računalniške igre. Da bi bile reklame na njegovih straneh čim bolj učinkovite (oglaševalci za to plačujejo veliko denarja), mi bo seveda podtikal reklame na temo iger. Morda mi bo kakšno poslal celo v e-poštni nabiralnik. Meni se to sploh ne zdi slabo – boljše da gledam reklame, ki me zanimajo, kot pa takšne, ki me sploh ne.

Goran, Medvode

PCF pravi **Vidimo, kam meriš, ampak verjetno se tudi sam zavedaš, da je takšno optimistično razmišljanje lahko nevarno. Si pa vsaj razmišljal, kar v naših pisarnah tudi veliko šteje. Nagrado ti bo podarilo podjetje VideoToP d.o.o.**

Pravica

Provokatorji, izsiljevalci, poniževalci, manipulatorji, izkoriščevalci... Kdo je takšnim osebam dal pravico, da se povzdignejo nad sočloveka? Kdo daje pravico moriti in kako jo opravičuje? Kako si lahko nekdo vzame pravico nad življenjem svojega soseda? Kaj se dogaja z našim svetom? Človek človeku volk, kajne? Človek bi si mislil, da bi ob takšni poplavi družboslovcev, kot jo lahko zasledimo v zadnjih časih, lahko našli vsaj kakšen odgovor na zgornja vprašanja. Morda celo kakšno rešitev. Veste, po mojem je problem z družboslovci popolnoma preprost. Naj vam pojasnim to z besedami svojega kolega: "V naravoslovju je vse črno ali belo; družboslovci poznajo celoten barvni spekter. Problem je le v tem, da imajo vsi družboslovci barvno slepoto."

Saj ne rečem, da so za svetovne krize, kot je na primer ta trenutek pariška, krivi družboslovci. A če se že igrajo neke izvedence za ljudi, naj povejo, kako ravnati s takimi "odklonskimi" osebki, da jih odvrnemo od njihovih vedenjskih vzorcev (če se izrazim družboslovno). V drugačni vlogi pa si jih na žalost ne predstavljam. Osebno pa ne potrebujem nobenega diplomiranega univerzitetnega inženirja, da mi pove očitno dejstvo: "V današnjem svetu stoji družba na gradu iz kart. Kdo si upa prvi kihniti zaradi ptičje gripe?"

HellHavoc

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen igralni plošček *Trustmaster wireless dual triger* in igro ***Pro Evolution Soccer 5***. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP.

Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki zadevajo revijo ***PCFormat***, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno.

Elektronika pod dreveščkom

Da, spet je tisti čas v letu. Pri PCFormatu smo se odločili spreobrniti vse božične stiskače in jih okužiti s praznično vzdušjem in pravimi idejami za darila

Ko je govora o božičnih darilih, lahko vse ljudi na svetu enostavno razdelimo v dve skupini. V prvi skupini so neizprosni potrošniki, ki bodo brezkompromisno iskali popolno darilo za najprimernejšo ceno za prav vsakega prijatelja in sorodnika. Sezname s prejemniki daril si ustvarijo že sredi leta in izpopolnijo svoje oblikovalske sposobnosti z rednimi vajami v zavijanju daril in cele ure iščejo ravno pravi papir in trakove za zavijanje. V drugo skupino spadamo vsi ostali. In vsi ostali smo pri kupovanju daril v najboljšem primeru zanič. Ah, kako se nam je kar smejalo, ko smo odkrili kupovanje prek interneta in zgodnje naročanje. Ker smo noro naivni, smo bili seveda prepričani, da je konec prezgodnjih odhodov z božičnih zabav in iskanja darila za naše mame v zadnjem trenutku (ko se dan že krepko prevesi v večer, pa še vedno nimamo pojma, kaj bi jim kupili). Realnost pa je žal taka, da nas boste še vedno videli, kako besno tekamo po veleblagovnicah tri minute, preden se zaprejo, in besno iščemo steklenico poštenega vina za božično večerjo pri sorodnikih, medtem ko ves ostali svet ždi na toplem. Sprijaznimo se s tem, da če bralci *PCFormata* ne morejo kupovati prek interneta, je kaj takega od ostalih ljudi že skoraj nemogoče pričakovati.

STOPITE NA PRAVO POT

Letos se torej zadeve lotite na pravi način. Pozabite na stres in nam vsaj za ljubo zdravje, če ne že zaradi česa drugega, dovolite, da postanemo vaši vodniki. Igralci, programerji, modifikatorji in ljubitelji elektronskih igrač – če vam je zmanjkalo idej zase, preberite naslednje vrstice in preverite, kako lahko nakupe opravite nekoliko prej kot običajno. Poiskali smo cel kup zanimivih, zabavnih ter bolj ali manj uporabnih izdelkov, ki jih lahko kupite tudi prek interneta, da boste končno lahko naredili konec brezglavemu bezljanju po trgovinah 24. decembra.

Kupovanje za... novinca

Ta scenarij je znan vsakemu bralcu *PCFormata*. Sorodnik ali prijatelj je pravkar kupil svoj prvi računalnik in zdaj ste računalniški ekvivalent serviserja koles. Lahko gre za starše, sorodnike ali sosede.

Kakšno božično darilo bi bilo najprimernejše za takšnega uporabnika? Seveda jim lahko podarite komplet knjig *Za telebane* in jih usmerite proti Wikipedii, lahko pa sledite našim priporočilom in jim podarite nekaj, kar jim bo olajšalo življenje. Konec koncev se nihče ni rodil pameten in nihče kar takoj ne obvlada računalnikov in iger.

Digitalni fotoaparat Nikon 104.990 SIT

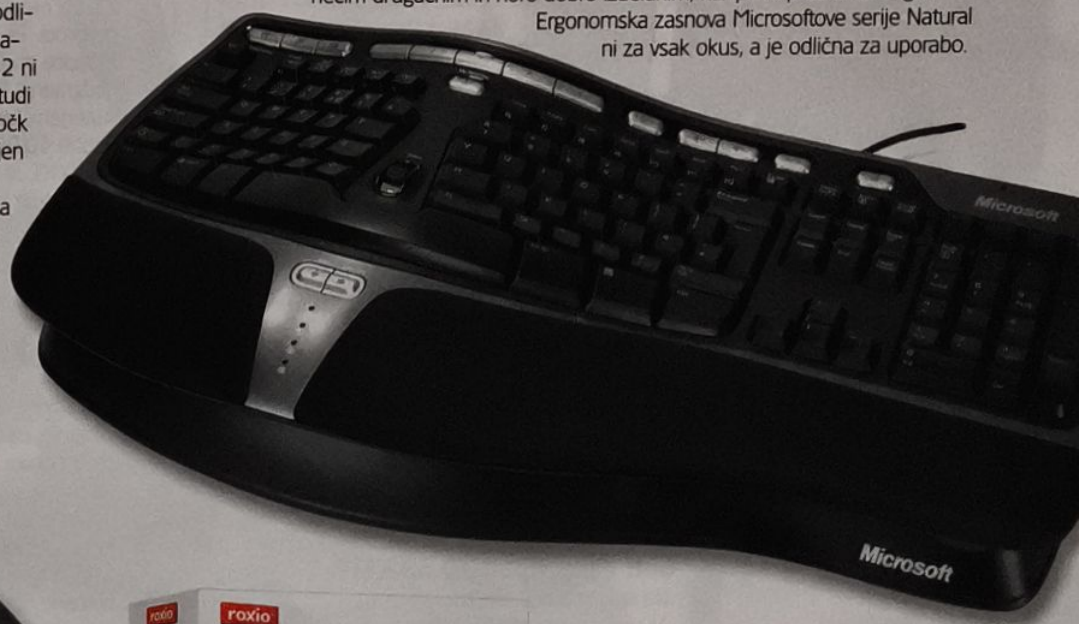
Na spletu **www.nikon.com**

Če novinec ni odločno prestar in je vajen slikanja še tako mondenih situacij s prastarim 35mm zrcalno-refleksnim fotoaparatom, mu bo še kako všeč, da dajete prednost slogu. Katerikoli fotoaparat bo korak naprej od mobilnega telefona na koncertih, istočasno pa je digitalni fotoaparat odličen začetek širjenja računalniških obzorij. Nikonov S2 ni le noro lep, temveč ima tudi senzor s petimi milijoni točk in lečo, ki omogoča dostojen zoom, ne da bi vplivala na videz fotoaparata. Pokrivalo za lečo je lahko celo ogledalce za avtoportrete in ličenje, cel fotoaparat pa je tudi vodoodporen.

Microsoft Natural Keyboard 4000 13.068 SIT

Na spletu **www.microsoft.com**

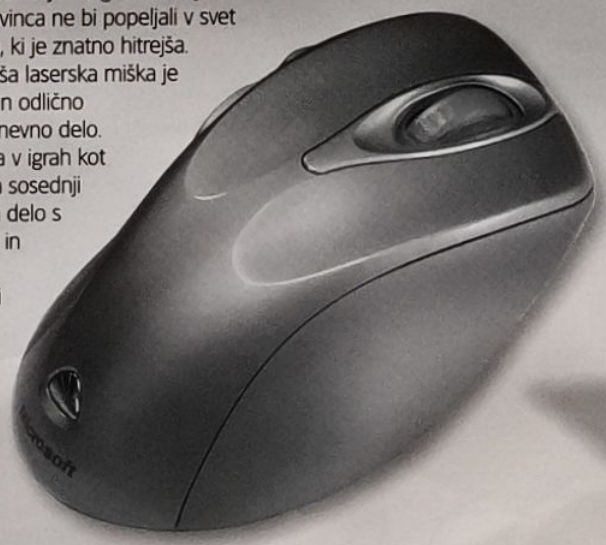
Prvo pravilo pri kupovanju sestavljenih konfiguracij se glasi: grozna tipkovnica in miška iz škatle naj takoj letita v koš. Zamenjava generičnih plastičnih igrač je nujna. Seveda obstaja možnost, da je imel vaš novinec srečo in je z računalnikom dobil dostojno tipkovnico in miško, a v to močno dvomimo. Najverjetneje sta bili računalniku priloženi rokam nevarni napravi – zakaj ne bi novinca razveselili z nečim drugačnim in noro dobro izdelanim, kar pa ni pretirano drago? Ergonomska zasnova Microsoftove serije Natural ni za vsak okus, a je odlična za uporabo.



Microsoft Wireless Laser 6000 Mouse 10.512 SIT

Na spletu **www.microsoft.com**

Standardna optična miška je mogoče cenejša, a ne vidimo razloga, da novinca ne bi popeljali v svet tehnologije z napravo, ki je znatno hitrejša. Microsoftova najnovejša laserska miška je dobro izdelana, lepa in odlično oblikovana za vsakodnevno delo. Mogoče ni tako dobra v igrah kot Logitechov izdelek na sosednji strani, a je udobna za delo s pisarniškimi programi in super precizna pri obdelavi fotografij. Pri nakupu pa bodite previdni, saj znajo biti novinci precej razočarani nad dejstvom, da z miško ne bodo mogli rezati kovine.



Easy Media Creator 8 21.177 SIT

Na spletu **www.roxio.com**

Izmenjava digitalnih fotografij, snemanje filmov, ustvarjanje knjižnice z datotekami MP3... tudi najbolj neizkušeni uporabniki računalnikov se bodo v le nekaj dneh začeli ubadati z digitalnimi mediji, pa če se bodo tega zavedali ali ne. Roxiov najnovejši paket *Creator* je popolna zbirka orodij za zajemanje, zapisovanje, obdelavo, izmenjavo in nalaganje praktično vsega. Je noro enostaven za uporabo, podpira pa celo menije DivX 6.

Pentlje vredni dodatki

System Mechanic 5
6.350 SIT

www.iolo.com

Vaš novinec bo najverjetneje hitro zapolnil disk s preizkusnimi programi, ki se nikoli pravilno ne odstranijo, zato mu kupite tole, da bo njegov računalnik dobro in dolgo deloval.

Počivalo za zapestje Kensington 2.576 SIT

www.kensington.com

Kot ve vsak zasvojenec s *Quake III*, so poškodbe mišic in živcev v rokah precej boleče. Pokažite, da vam ni vseeno: zaščitite roke neukega uporabnika tipkovnice s to priročno zadevo.

Naročnina na PCF
11.900 SIT ali 14.900 SIT

www.pcformatslo.net

Prihranite si kup težav med prazniki in podarite učno gradivo. Z naročnino na *PCFormat* bo vaš novinec vedno na tekočem in bo znal sam reševati vse večje težave z računalnikom.

Skype Starter Kit
1.761 SIT

www.accessories.skype.com

Seveda bi vaš novinec moral uporabljati VoIP in seveda je *Skype* odličen prav za to. Tako enostaven je za uporabo, da česa takega ne potrebujete. Nameščanje programa bo čisto dovolj.

Kupovanje za... igralca

Vsi igralci si za božič želijo dva fraga več. Zato je najboljše darilo za igralca tisto, ki bo pripomoglo k izpolnjevanju te želje. Nova grafična kartica je vedno najbolj zaželen kos opreme, a če se sprijaznite s parnim modelom za 15 tisočakov, se ne bodo nikoli več pogovarjali z vami. Če nimate ogromnih kupov denarja, ki bi ga lahko zapravili za pregrešno drage komponente, si oglejte kakšno odlično miško, dostojen igralni plošček ali pošteno zvočno kartico. Če imate igralca resnično radi, mu kupite noro odziven monitor ali letno naročnino na širokopasovni dostop do interneta...

Soundblaster X-Fi Fatal1ty FPS 63.200 SIT

Na spletu europe.creative.com

Spoznali smo vrhunskega igralca, ki sliši na vzdevek Fatal1ty in ga takoj vzljubili, čeprav se nam ob vzdevku prav vsakič kolcne. Res pa je, da bo ime prodalo kar nekaj teh zvočnih kartic, ki ne zvišajo le števila glasov v igrah in razbremenijo procesor, da se lahko ta bolj posveti igram, temveč delajo tudi čudeže z datotekami MP3, saj jih znajo pretvoriti v zvok 7.1. Kartice Fatal1ty znajo celo emulirati prostorski zvok prek slušalk, in to počnejo več kot dobro.

Sapphire Radeon X800 GTO2 51.945 SIT

Na spletu www.sapphiretech.com

Ne zgodi se pogosto, da je poceni grafična kartica tudi izjemno zmogljiva. GTO2 pa je – edina težava je v tem, da jih proizvaja samo Sapphire, zato bodite pozorni in kupite pravi GTO. Finta je namreč v tem, da ima GTO enak procesor kot X850 XT, a z nekaj onemogočenimi cevovodi. Te cevovode je mogoče enostavno vklopiti z nadgradnjo BIOS-a ali *Riva* Tunerjem, tako da je kartica za dobrih 50.000 SIT zmogljiva skoraj kot X850 XT. Je že res, da ni X1800, a še vedno poje katerokoli igro za zajtrk.

Golf Launchpad 70.582 SIT

Na spletu www.electricspin.com

Ni vsak igralec zagrizen igralec; obstajajo celo takšni, ki se ob streljanju pošasti v čelo ne počutijo najbolje. Za takšne čudake priporočamo USB Golf Launchpad, napravo, s katero lahko trenirajo golf, ne da bi se morali bati za okna v hiši. V paketu je celo EA-jeva igra *Tiger Woods*, tako da lahko igrajo proti mojstru samemu, in sicer s palico namesto z miško.

Logitech G7 Laser Cordless Mouse 23.033 SIT

Na spletu www.logitech.com

Miške bodo edine preživele globalno katastrofo, če bodo dosegle stopnjo evolucije, na kateri je trenutno ta brezžični čudež. Za razliko od bunkastega predhodnika MX1000 je ta novinec rokam prijazen in že skoraj nesmiselno natančen, saj zna slediti s kar 2000dpi. To torej pomeni, da gre za idealno miško za ostrostrelce. Še dobro, da je ločljivost mogoče znižati, če je kakšna igra ne podpira ali za običajno delo, kjer je takšna ločljivost nesmiselna. Priloženi sta dve litij-ionski bateriji, tako da lahko eno vtaknete v polnilec, drugo pa uporabljate, tako da ne bo panike, ko bo baterija prazna. In če vas skrbita interferenca ali zaostajanje – ju ni oziroma sta zanemarljiva.

Pentlje vredni dodatki

Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force 7.990 SIT

www.thrustmaster.com

Tudi uporabniki PC-jev se morajo občasno zateči k nepogrešljivemu orodju za konzole, k igralnemu ploščku. Ta plošček je primeren za priklop na PC in PS2, tako da ga lahko kupite tudi svojemu mulcu in mu ga občasno ukradete.

Battlefield 2 9.300 SIT

www.eagames.com

Najboljša online strelska igra je polna novosti in dobrot, zahvaljujoč velikemu številu ljubiteljev pa ima tudi celo goro modov, kmalu pa bomo dočakali tudi dodatek. Če vojaki iz naslanjača v vaši družini še nimajo te igre, jim boste polepšali mesec, če jim boste dali pod dreveščk igro *Battelfield 2*.

Razer eXactMat 9.000 SIT

www.razerzone.com

Če si ne morete privoščiti Logitechove miške G7, potem svojemu igralcu vsaj olajšajte življenje z obstoječim glodalcem in mu privoščite to izjemno podlogo. Tole je mogoče uporabljati na obeh straneh – površina ene strani je namenjena natančnosti, druga pa hitrosti miške.

Far Cry 5.990 SIT

www.farcry-thegame.com

Najlepša strelska igra na svetu za šest jurjev? Dve, prosimo. Še vedno predstavlja enega najboljših načinov za testiranje grafične kartice, pogled na pokrajinc pa bo očaral vsakogar. *Far Cry* je igra, ki bi jo moral igrati vsak. Ob naročnini na *PCFormat* pa jo lahko dobite za le uborna dva tisočaka.

KRAVJAK V ŠKATLI
Ne zapravljajte denarja za kaj takega!

Radeon X300 Ok. 15.000 SIT

www.ati.com

Med povprečnimi grafičnimi karticami je ta vsekakor najbolj povprečna. Dobiti jo je mogoče v najrazličnejših okusih in od cele vrste proizvajalcev, naš nasvet pa je tak: če je v imenu kartice "X300", je ne kupite. Igralec, ki jo bo dobil, vas bo sovražil do smrti.

Kupovanje za... modifikatorja

Dandanes so slonokoščene škatle že prava nočna mora. Ali smo si nekdaj res lastili nekaj tako grdega in bili celo ponosni na to? Tudi najbolj povprečna ohišja, ki jih lahko danes najdete na trgu, so bolj privlačnih barv in imajo vsaj eno stvar, ki se sveti. Za modifikatorja pa nikoli ni dovolj prostora za hladne diode, svetleče se kable in kromirane ventilatorje. Modifikatorji so kot lastniki jugcev, ki preprosto ne razumejo, da tigraste prevleke za sedeže in plišaste igrače preprosto niso lepe. Ti tipi preprosto ne vedo, kdaj odnehati.

Neonske žičke Optx By StreetGlow – različnih barv 3.166 SIT
Na spletu **www.optxby streetglow.com**
Svetleče žičke so hudo zadeta ideja. Vsaka 12cm dolga žička ima lasten miniaturen transformatorček, ki je zadolžen za pretvarjanje napetosti iz napajalnika. Za nameščanje se bo potrebno pošteno poigrati (napajalnih priključkov namreč ni), je pa končni učinek zagotovo vreden vloženega truda.

Dremel 3981 Professional 33.520 SIT
Na spletu **www.dremel.com**
To je najnujnejše orodje vsakega modifikatorja. Zaradi 64 nastavkov gre za eno najbolj vsestranskih orodij, ki bi moralo zasesti prestol v vsaki modifikatorski delavnici. Ob tem orodju ni varna nobena stranica in noben kos aluminija. Je najboljša rešitev za milijon modifikatorskih izzivov.

Na dotik občutljiv zaslon Lilliput 7" VGA 65.305 SIT
www.lilliput.en.alibaba.com
Ta majcen, lahek in na dotik občutljiv zaslon ima nativno ločljivost 800 x 480 in je idealen za to, da ga namestite na ohišje. Če kupite še osnovno ploščo Mini-ITX, je možnosti skoraj nešteto. Vaš modifikator bi lahko cel PC, skupaj z monitorjem, stlačil kar v škatlo za piškote! Le kdo si ne bi želel takšnega darila?

LED ventilatorji od 1.800 SIT naprej
Na spletu **www.coolermaster.com**
Hlajenje je bilo katalizator za modifikatorsko gibanje, to je jasno. Naviti računalniki potrebujejo več ventilatorjev, ki skrbijo za pošten pretok zraka, zato so jih uporabniki začeli vgrajevati. Ti Coolermasterjevi ventilatorji so najrazličnejših barv in velikosti.

Prozorno ohišje Beantech BT8 31.296 SIT
Na spletu **www.beantech.com**
Modifikatorji bodo to prozorno Beantechovo ohišje ljubili ali sovražili. Nekaterim bo všeč to, da lahko razkažejo notranjost računalnika v vsej krasoti, drugi pa bodo izgubljali živce, ker ga ne bodo mogli kar takoj razrezati.

KRAVJAK V ŠKATLI
Ne zapravljajte denarja za kaj takega!

Pentlje vredni dodatki

Akasa Case Modding Kit 10.990 SIT
www.akasa.com.tw
Celovita rešitev za nadebudne modifikatorje. Gre za zbirko ventilatorjev in z diodami okrašen bakren hladilnik za procesor, komplet okroglih podatkovnih kablov, hladnih diod in druge opreme v eni sami škatli.

Coolermaster LLC-U02 Musketeer 3.508 SIT
www.coolermaster.com
Ob vseh ventilatorjih in lučkah, ki zahtevajo kar nekaj napajanja, je potrebno poskrbeti, da bodo pravi volti dosegli prave naprave. Ta krmilnik, ki se namesti na sprednjo stranico ohišja, omogoča ročno spremenjanje hitrosti vrtenja ventilatorjev.

UV barva 1690 SIT
www.performance-pcs.com
Vljudno vas prosimo, da ne zapravljate denarja za UV barvo, ker ste prepričani, da gre za poceni alternativo za katode in diode, s katerimi bi modifikator okrasil računalnik. Vse, kar počne, je packarija, ki lahko na koncu ubije računalnik.

FM 102.1
99.5
Radio ViVA
Stereo RDS
M. Sobota, tel.: 02/530-85-20

Kupovanje za... ljubitelja hitrosti

Kaj kupiti za tehnološke radovedneže? Za vse tiste, ki se jim ljubi brskati po računalniku, da bi videli, kako deluje? Saj jih poznate – njihove mize so polne starih pomnilniških modulov, čudnih čipov in zastarelih kartic PCI. Ljubijo nove iznajdbe in radi navijajo. Zanje kupite darila, s katerimi boste izboljšali funkcionalnost njihovih računalnikov; komponente, ki lahko zvišajo zmogljivosti računalnika ali povečajo domet brezžičnega omrežja. In ne pozabite, da štejeta število tranzistorjev in kar najbolj futuristične videz...

1

D-link Securicam DCS 5300G 217.300 SIT

Na spletu **www.dlink.com**

Polno hišo osnovnih plošč in najnovejših tehnoloških igrač računalniškega navdušenca je potrebno zaščititi. D-Link Securicam DCS 5300G bo prava stvar, saj gre za nadzorno spletno kamero z malim milijonom funkcij. Vmesnik za brezžično omrežno povezavo po standardu 802.11g bo pihal na tehnološko plat duše, kamero pa je mogoče premikati, približevati pogled in nagibati, posnetke pa si je mogoče ogledati preko varne povezave, tako da lahko paranoični računalnikar nadzoruje svojo hišo med delom. Kamera snema tudi zvok, tako da njegovim ostrim čutom ne bo nič ušlo.

2

Crucial Ballistix PC2-4200 19.415 SIT

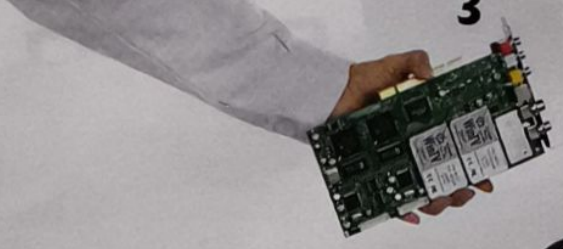
Na spletu **www.crucial.com**

Corsair CM2X512-4300C3 27.600 SIT

Na spletu **www.corsairmem.com**

Seveda je na njegovi mizi cel kup 133MHz modulov SDRAM, zato je čas, da vaš prijatelj pod božičnim drevescem najde kaj bolj sočnega. Navdušite ga s pološčenimi 533MHz moduli pomnilnika DDR2 in njegov računalnik popeljite v novo tisočletje.

3



Hauppauge WinTV PVR 500 Ok. 40.000 SIT

Na spletu **www.hauppauge.com**

Noben računalniški navdušenec se ne bo sprijaznil z dodatno škatlo na mizi, če lahko vgradna komponenta opravlja isto delo, le da nameščanje traja nekoliko dlje. Zato se odpovejte radostim nove televizije in odštejte nekaj denarja za Hauppauge WinTV PVR 500. Ta mogočna analogna TV kartica za računalnik ima odličen sprejemnik, omogoča pa istočasno snemanje in gledanje različnih programov in ima celo daljinski krmilnik, ki je združljiv z Windows XP Media Center.

XFX Gear Gaming Headset 4.942 SIT

Na spletu **www.xfxforce.com**

Če *Skype* ali vsaj *TeamSpeak* nista okužila vašega navdušenca, potem fant nekaj zamuja. Te XFX-ove slušalke ponujajo spodoben zvok za zahtevano ceno, jasno glasovno komunikacijo in bizarno vibriranje. Da, prav ste prebrali – ko slušalke zaznajo nizke tone, začnejo vibrirati. Odlično za *Quake IV* in *Far Cry*. Vibracijski motorčki se napajajo prek vodila USB ali prek izmenljive baterije. Ha.

Acer Media Gateway 65.305 SIT

Na spletu **www.acer.com**

Računalniški fanatiki ljubijo brezžične naprave in če je kdaj obstajala kakšna takšna naprava, o kateri bi lahko sanjali, je to Acer Media Gateway. Gre za podaljšek za medijski center, ki medijske vsebine predvaja prek brezžične povezave po standardu 802.11b/g iz vašega računalnika naravnost na TV ali glasbeni stolp. Namestitev je enostavna, navdušenec pa bo ponorel od sreče.

Pentlje vredni dodatki

Lindy Thumbscrews 706 SIT

www.lindy.com

Celo navdušenec kdaj pa kdaj zapre ohišje računalnika. A ko ga naslednjič odpre (običajno po 20 minutah), bo bolj srečen, če mu ne bo treba vsakič segati po križnem izvijaču.

Battery Tester 1.920 SIT

www.trust.com

Njegova delovna miza je polna baterij, zato ga bo ta napravica še kako osrečila. Preverjati ne zna le akumulatorje v avtomobilu, kar pa ni problem, ker navdušenci ves svoj denar zapravijo samo za PC.

OfficeConnect Wireless Travel Router 22.200 SIT

www.3com.com

Odlična igrača za iskanje dostopnih točk. OfficeConnect Wireless Travel Router navdušencu omogoči iskanje signalov 802.11g, kamorkoli gre.

Virtual Keyboard 35.300 SIT

www.itechdynamic.com

Na videz je fantastična, a je popolnoma neuporabna. Projicira laserske tipke na gladko površino, potem pa opazuje vaše delo – in vse seveda zamoči, če ne tipkate po en znak na sekundo.

KRAVJAK V ŠKATLI
Ne zapravljajte denarja za kaj takega!

Kupovanje za...modno zavedne

Strojna oprema je kul. Se ne strinjate? Preštejte, koliko slušalk lahko vidite, če pogledate skozi okno. Spremljajte, koliko ljudi se na avtobusih igračka s predvajalniki in podobnimi zadevami. Mogoče boste našli celo koga, ki uporablja povezavo GPRS za igranje *World of Warcraft* v parku. Tehnoloških igrač torej ni potrebno več skrivati po žepih, a poskrbite, da boste izbrali takšne, da bodo vsi okoli vas zeleneli od zavisti. Ali ne veste, kako doseči tehnološko eleganco? Berite naprej...

Qtek s110 179.990 SIT
Na spletu www.qtek.nu
Mobilni telefon in dlančnik... obe napravi sta že skoraj zastareli, kombinacija obeh v enem pa še zdaleč ne. Ta Qtekov lepotec je torej še kako uporabna naprava. Polno zmogljiv dlančnik in mobilni telefon sta skrita v lično ohišje, vključno z digitalnim fotoaparatom.

Sony KLV-V32A10
524.990 SIT SIT
Na spletu www.sony.com
Tako kot vi sami, mora biti tudi vaš dom boleče moderen, če želite resnično navdušiti vaše izbirčne prijatelje. S tem 32-palčnim Sonyjevim LCD TV-jem Bravia boste dosegli prav to. Slika je odlična, pa še videz je fantastičen.

Navman iCN 320 Ok. 98.000 SIT
Na spletu www.navman.com
Za pravega tehnološkega modnega zanesenjaka risanje zemljevidov na prtičke v restavracijah ne pride v poštev. Ta enota GPS s spodobno ceno ponuja glasovne napotke in vas varno pripelje do najboljše restavracije v mestu, zemljevide pa je mogoče nadgraditi prek računalnika.

iPod Nano 53.146/66.507 SIT
Na spletu www.apple.com
Najbolj zaželen predvajalnik MP3 na trgu, ki nima več občutljivega Microdriva, temveč pomnilnik Flash, tako da ne bo preskakoval, ko vam bo srce premočno utripalo ob pogledu na inštruktorico v fitnessu.

Slika © Disney Enterprises, Inc. & Walden Media. Vse pravice pridržane

Dell Latitude X1
503.880 SIT
Na spletu www.dell.com
Poklon majhnosti, s katerim se lahko kosa samo še iPod Nano – je tanek in lahek, a nima pigmejske tipkovnice in neuporabnega zaslona, kot jih imajo mnogi drugi ultra-prenosni notesniki. Gre torej za notesnik, ki ga lahko skrijete v torbico, a je skoraj tako zmogljiv kot veliki modeli.

Pentlje vredni dodatki

i-Dog 10.590 SIT
www.firebox.com
Albo je bil že sam po sebi preveč nora zadeva, da ga ne bi imeli radi, to pa je prav pošten nadomestek zanj: robotski kuža, ki pleše in se sveti v ritmu glasbe, ki mu jo predvajate s predvajalnikom MP3.

Hulger P'Phone 14.120 SIT
www.hulger.com
To je telefonska slušalka stare šole, ki jo priključite na mobilni telefon ali računalnik in z njeno pomočjo telefonirate v antičnem slogu. Namestitev je nekoliko nerodna, do pa zadeva pritegnila pozornost.

Fossil Atari watch
30.000 SIT
www.fossil.com
Ta Fossilova serija ročnih ur je polna slik iz starih Atarijevih iger – če to ni tehno-šik, potem pa res nimamo pojma, kaj je.

High Dynamic Range

Stopite iz zatemnjenega področja in svetloba vas bo zaslepila. **HDR** razvijalcem omogoča učinke, kakršne vidite na teh slikah iz *Half-Life 2: Lost Coast*.

HDR tehnologija na dlani

Razsvetlimo vaš pogled na novo grafično tehnologijo prihodnosti

Vprašajte kakšnega gozdarskega vajenca, kaj pomeni kratica HDR, in izblebetal bo nekaj v slogu: "hitro drva rezat". Ampak ker je to *PCFormat* in ne *Lubadarski mesečnik*, ste verjetno tudi sami uganili, da bo govora o osvetljevanju High Dynamic Range. HDR zadnje čase pogosto odskakuje od jezikov igričarjev, zato bi bilo nesramno, če bi ga odslovili kot "še en tričrkovni akronim, katerega pomena vam ni treba poznati". Tehnologija HDR je namreč na dobri poti, da bo bistveno spremenila način prikazovanja vseh prihajajočih iger za PC.

Dinamični razpon ("dynamic range") je razmerje med najnižjo in najvišjo stopnjo osvetlitve. Večji ko je kontrast med podrobnostmi na določeni sceni, večji mora biti ta razpon, da je prikaz podrobnosti obvladljiv. Običajno so vrednosti osvetlitve omejen med 0 in 1. Posledica tega je podobna posledicam fiksne velikosti zaslonke fotoaparata – količina osvetlitve bo omejila zgornji ali spodnji barvni spekter in rezultat tega bodo preveč temne ali pa preveč blede slike. S povečevanjem dinamičnega razpona lahko tako poudarimo svetle in temne dele slike, tako da povečamo jakost teme ali svetlobe, hkrati pa ohranimo podrobnosti vseh delov slike. Primer, ki zadevo najbolje predstavi, je gotovo prikaz Sonca: prej ga je bilo treba zaradi omenjenih omejitev opisati denimo kot enkrat svetlejši objekt, kot je navadna stena, zdaj pa je mogoče reči, da gre za 10.000 krat svetlejši objekt.

Trenutni kralj HDR, *Far Cry* – učinki HDR so očitni in ni jih malo.

Kako dosežemo HDR?

Velik razpon pa ni zagotovilo za uspeh. Da bi tehnologija High Dynamic Range prepričljivo delovala, je treba za vsako teksturo shraniti še dodatne podatke. Podatki sami po sebi pa niso vredni ničesar, če niso nato še pravilno uporabljeni. Ko v resničnem življenju prehajamo iz ene sobe v drugo, se morajo naše oči prilagoditi količini svetlobe, ki ji je dovoljeno zadeti očesno mrežnico – spet podoben princip kot pri fotoaparatih. Tudi grafični pogoni iger morajo sprejemati podobne odločitve, ki temeljijo na povprečni osvetljenosti trenutne scene.

Jasno je, da je treba za kaj takega precej spremeniti grafični pogon, ki takega pristopa v osnovi ne podpira in dodati kup novih informacij o objektih. To je tudi razlog, da večina obstoječih iger ne bo predelanih za podporo HDR.

Kako pomemben je HDR?

Osvetljevanje HDR je samo eden od korakov k bolj realistični sliki na monitorju. Občasno pa bo HDR vplival tudi na samo igralnost. Tek v zelo temno sobo ali sprint bleščečemu soncu naproti tako ne bo več dobra ideja, saj bo vaš lik potreboval nekaj časa, da se mu "oči" navadijo na novo osvetlitev. Tole lahko igram doda čisto novo taktično plat.

Katere igre podpirajo HDR?

Trenutno izbira iger s podporo tehnologiji HDR ni velika. *Far Cry* je ena izmed redkih iger iz elitne skupine, vendar je potrebno HDR ročno vklopiti s pomočjo ukazne vrstice znotraj igre, pa še nVidiino kartico šeste ali sedme generacije si morate lastiti. Vseeno pa velja igra za odličen primer uporabe nove tehnologije. Na voljo je tudi *Splinter Cell*, ki ravno tako precej dobro pokaže vse prednosti HDR, ne smemo pa pozabiti

Učinek HDR nasičenosti v akciji v še vedno zelo popularni igri *Far Cry*.

Prefinjena uporaba učinkov HDR v *Half-Life 2: Lost Coast* je tu dobro vidna.

Ozrite se proti svetlobi in stvari bodo dobile realističen, zamegljen videz.

Demo DirectX 9c prikazuje moč HDR.

niti na *Day of Defeat: Source*, *Age of Empires III* in, seveda, *Half-Life 2: Lost Coast*. Podporo za HDR bo jasno imel tudi pogon *Unreal 3.0*. Vsaka nova igra, ki bo brez HDR, bo ostala v mračnem veku.

Kakšen učinek ima HDR na samo delovanje PC-ja?

Vpliv tehnologije HDR bo različen od igre do igre in od kartice do kartice. Na *Half-Life 2: Lost Coast* in *Day of Defeat: Source* HDR ne vpliva kaj dosti, pri *Far Cry* pa hitrost delovanja znatno pade.

Kakšna je povezava med HDR in podporo za Pixel Shader 2 ali Pixel Shader 3?

Obstaja nekaj različnih metod shranjevanja podatkov, ki so potrebni za HDR. Ena metoda vključuje 16-bitno natančnost računanja s plavajočo vejico za kanale RGB, ki je trenutno podprta v Pixel Shader 3, ki ga nadalje podpirajo nVidiine kartice. Obstajajo pa tudi druge metode, ki tega ne potrebujejo in brez večjih težav delujejo tudi s starejšo strojno opremo.

Pri Valvu so se pri *Lost Coast* odločili za metodo, ki deluje tako na strojni opremi s podporo za Pixel Shader 2 kot tudi 3. Njihov pristop ni popoln in zna tu in tam napraviti kak kompromis, zato pa ima podporo za glajenje robov (anti-aliasing), česar pa ostale igre s tehnologijo HDR, kot je recimo *Far Cry*, trenutno ne zmorejo.

Kakšne so prednosti nVidiinih in kakšne ATI-jevih grafičnih kartic pri HDR?

Glede na trenutno razširjeno tehnologijo ima očitno prednost nVidia s podporo za Pixel Shader 3, treba pa je povedati, da prinaša to tudi ATI-jev R520 (opis v tej številki), ki podpira celo glajenje robov (AA) med uporabo HDR. V HDR so robovi še bolj opazni, tako da je AA pomembna reč. Čeprav podpora za Pixel Shader 3 ni obvezna za HDR, pa jo potrebujete denimo pri igri *Far Cry*, pa še tam dela samo na določenih karticah (popravek za to naj bi izšel v kratkem).

Bom lahko že v kratkem poganjal igre s HDR na mojem namiznem računalniku?

Splošno gledano – da, vendar tu ne velja nobeno pravilo in nekatere igre bodo imele pač višje strojne zahteve kot druge, vse pa je odvisno od metod, ki jih bodo ustvarjalci uporabili.

Ali potrebujem poseben zaslon, da bi izkoristil vse prednosti tehnologije HDR?

Jasno je, da bo uporaba starega monitorja TFT omejila vašo izkušnjo s HDR. Zadevo lahko vidite le tako svetlo in tako temno, kot jo zmore prikazati vaš zaslon. Razlike so bolj vidne pri monitorjih TFT kot pa CRT. Na trgu so že novi zasloni, ki zmorejo ločeno osvetljevati različna področja zaslona, kar omogoča pravo izkušnjo s HDR. **PCF**

Lost Coast: ga lahko igrate?

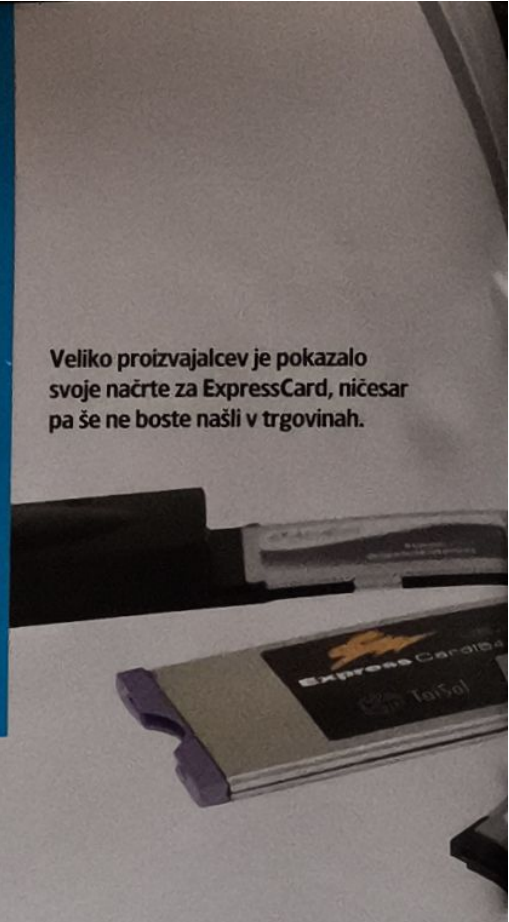
Izmerili smo hitrost delovanja te demonstracije

***Half-Life 2: Lost Coast* ima do danes najbolj udarno uporabo tehnologije HDR, čeprav je bila tehnologija uporabljena tudi v *Battlefield 2*, *Far Cry* in *Day of Defeat: Source*, kljub temu, da sistem "tone mapping" v *Lost Coast* ni tako natančen kot pri ostalih metodah. Ni namreč samo HDR tisti, ki prispeva k lepemu videzu dodatka *Lost Coast* – modeli objektov z visokim številom poligonov in napredni učinki senčenja sestavljajo scene, ki zares izčrpajo še tako mišičaste računalniške sisteme. Tukaj imate tabelo, kako zadeva teče na modernih grafičnih karticah. Če vas zanima, kako se pri tem bremenu obnese ATI-jev X1800, si oglejte opis v tej številki. Upoštevajte, da za solidno gladko igranje potrebujete okoli 25fps (slik v sekundi).**

Kartica	1280x1024, 2x aniso, 0x AA, high detail, full HDR	1280x1024, 8x aniso, 4x AA, high detail, full HDR
ATI Radeon X550	10,63fps	6,43fps
ATI Radeon X700Pro	20,60fps	13,41fps
ATI Radeon X800GTO	30,10fps	20,50fps
ATI Radeon X800XL	37,15fps	25,7fps
GeForce 6200TC	11,14fps	5,19fps
GeForce 6600GT	26,65fps	20,83fps
GeForce 6800GT	32,45fps	26,47fps
GeForce 7800GT	54,53fps	47,34fps

vrhunci razvoja #6

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO



Veliko proizvajalcev je pokazalo svoje načrte za ExpressCard, ničesar pa še ne boste našli v trgovinah.

Ekspresne nadgradnje

Notesniki dobijo svojo lastno različico vodila PCI Express – a je ExpressCard vseeno več kot zgolj nadgradnja na kartici

Najnovejše tehnologije za PC si običajno vzamejo kar nekaj časa, preden prilezejo do notesnikov, četudi ta trend morda počasi spreminja Intelov procesor Pentium-M. Nabori čipov za notesnike običajno temeljijo na prejšnji generaciji, če jih primerjamo z namiznimi sorodniki. Nove pridobitve, kot sta AGP in dvokanalni pomnilnik DDR, potrebujejo leta, da prilezejo v mobilni svet, podpora za pomnilnik DDR2 pa je tja prišla šele zdaj.

A čeprav imajo namizni PC-ji razširitveno vodilo PCI Express šele nekaj več kot leto dni, že prihaja tudi različica za notesnike, ki je pravzaprav nastajala sočasno s svojo namizno sorodnico in je takrat nosila ime NEWCARD. PCI Express je naredil nadgradnjo namiznega PC-ja bolj enotno, zdaj pa se bo podobna filozofija prenesla tudi na prenosni del tržišča.

Trenutni standard za nadgradnje notesnikov se imenuje CardBus, gre pa za osmo generacijo specifikacije PC Card, ki je bila definirana daljnega leta 1991. PC Card Type II uporablja 8-bitno ali 16-bitno vodilo pri 8MHz, ki je sposobno prenosa 10MB vsako sekundo, CardBus pa je 32-bitni vmesnik, ki teče pri 33MHz in ima potencialen najvišji pretok 132MB/s – podobno kot standardno vodilo PCI. Hvali se tudi z lastnostjo Busmaster, ki zmanjša vmešavanje procesorja in s tem njegovo pehanje. A z gigabitnim omrežjem, ki zahteva 120MB/s, in številnimi drugimi zunanjimi napravami, lačnimi podatkovne širine na obzorju, kot so TV kartice za HDTV, začenja celo CardBus delovati omejeno in utrujeno.

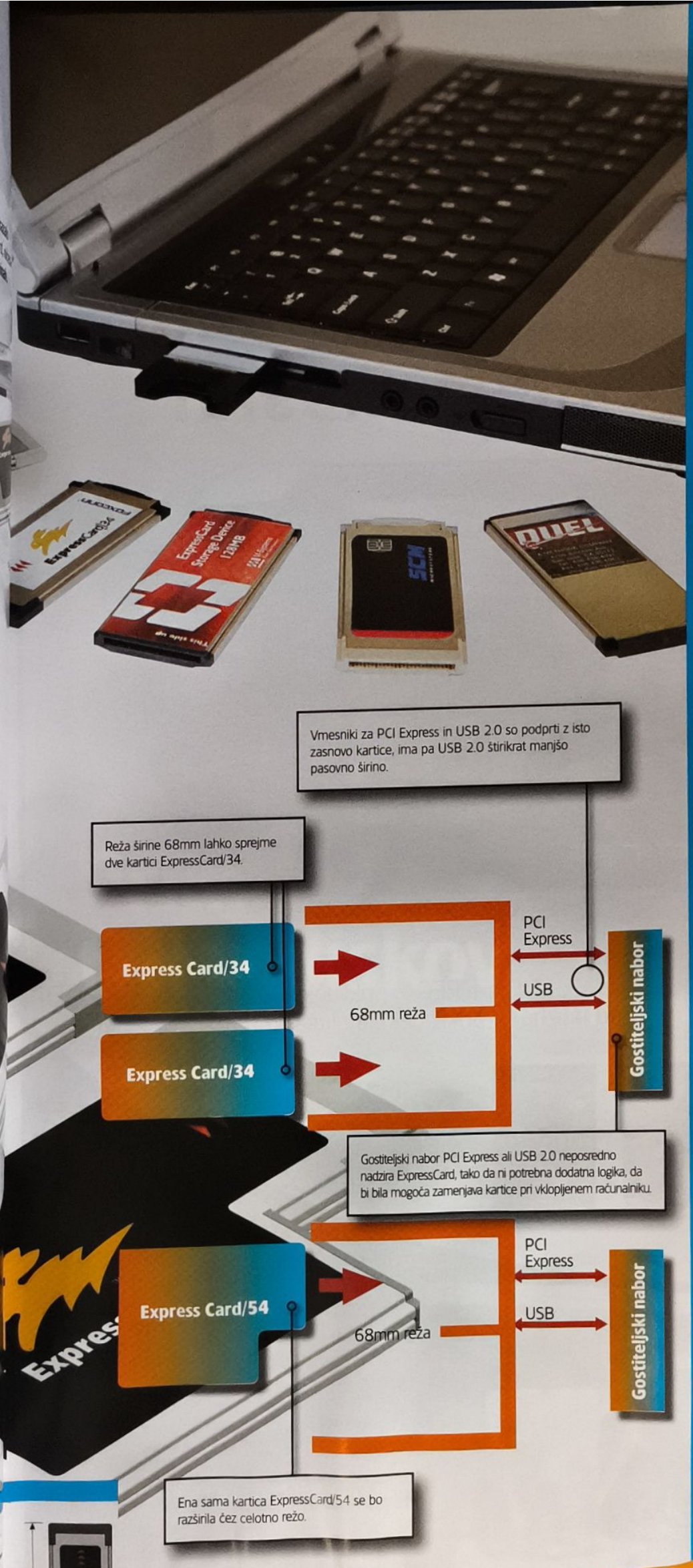
KLJUČNA NADGRADNJA

In tu stopi na oder ExpressCard, ki obljublja dvojno podatkovno širino vodila CardBus. In ne gre le za hitrejšo povezavo. Danes, ko lahko naprave, kot so brezžični mrežni adapterji, stlačimo na miniaturno kartico SDIO in ko PC Card Type III z dvojno globino pravzaprav ne obstaja več, so mobilne naprave začele moledovati za sistem nadgrajevanja v čim manjši obliki. In tudi to prošnjo usliši ExpressCard. Da bi bilo poskrbljeno za združljivost za nazaj, je bila v kotel vržena še podpora za USB 2.0, tako da bodo ustrežljive naprave podpirale tudi to vrsto povezave, če se bo za to pojavila potreba.

Medtem ko standard PC Card uporablja kartice, ki so široke 54mm in lahko imajo tudi dvojno debelino, pa ExpressCard prihaja v dveh širinah – 34mm in 54mm, oznaki za oboje pa sta ExpressCard/34 in ExpressCard/54. Tako kot pri

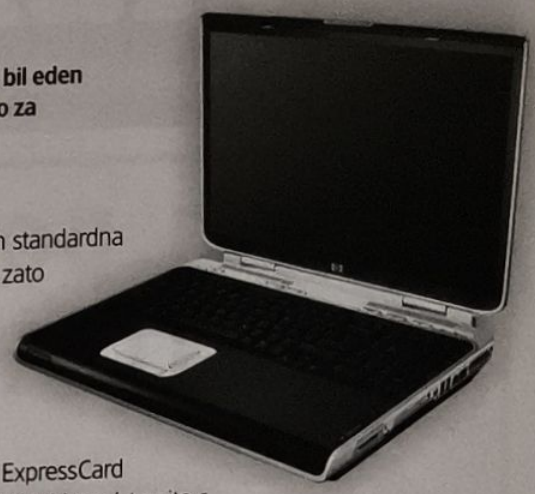
Reže ExpressCard boste našli tako v notesnikih, kot tudi v namiznih PC-jih.

Tale logo z zajcem nam ne deluje posebej posrečeno – razen če proizvajalci računajo, da se bodo naprave ExpressCard množile kot zajci.



Osnovna kartica ExpressCard/34 je enkrat manjša od kartice PC Card, nekaj manjša pa je celo kartica ExpressCard/54.

HP-jev Pavilion zd8000 je bil eden prvih notesnikov s podporo za kartice ExpressCard.



karticah PC Card, je pri njih standardna debelina 5mm, so pa reže zato 11mm manjše – 75mm namesto 86. Da bi se povečala robustnost, ne bo mehanizma za izmet. Podobno kot pri čitalnikih pomnilniških kartic, kartice ExpressCard malo štrlijo iz reže, tako da jih lahko odstranite s preprostim potegom. Namesto povezave z nožicami, ki je v uporabi pri PC Card, se tu uporablja drug sistem, ki naj bi brez težav prenesel tudi 10.000 vstavljanj in odstranitev.

Da bi se notesnik lahko pohvalil z dvema režama PC Card, si mora rezervirati vsaj višino 10mm in širino 54mm. Pri ExpressCard pa lahko ena sama reža višine 5mm in širine 68mm shrani dve napravi ExpressCard/34 ali eno ExpressCard/54. Pri obeh vrstah gre za povezavo z vmesnikom s 26 nožicami v primerjavi z 68 nožicami CardBusa. ExpressCard kljub temu ponuja prenos 250MB/s v obe smeri, saj bo neposredno povezan na vmesnik PCI Express 1x. Medtem ko je CardBus paralelna, je PCI Express serijska povezava, tako da si signala v nasprotnih smereh ne delita vodila in ima vsaka reža ExpressCard lastno podatkovno širino.

Stvar, po kateri pa se ExpressCard razlikuje od običajnega standarda PCI Express, pa je združljivost za nazaj. Pri namizni različici PCI Express ne obstajajo pretvorniki AGP v PCI Express ali PCI v PCI Express, tako da se za to potrebuje pomoč dodatnega nabora čipov. Podpora za povezavo USB 2.0 v ExpressCard pa bo omogočala zunanje reže za ExpressCard za starejše PC-je, adapterje za PC Card za starejše notesnike in celo možnost vgradnje rež ExpressCard v sisteme brez nabora PCI Express. Uporaba povezave USB 2.0 bo sicer omejila pretok na 60MB/s, adapterji za PC Card pa bodo široki samo toliko, da bodo podpirali naprave ExpressCard/34.

Ker je priklopljen neposredno na PCI Express ali USB 2.0, ExpressCard podeduje možnost zamenjave kartice pri vklopljenem računalniku, ne da bi bil za to potreben kakšen dodaten trik, kar pri PC Card ni bilo mogoče. Za ExpressCard je značilna tudi zelo nizka poraba energije, ko kartica ni v uporabi. Dve izmed 26 povezav se lahko s pomočjo standarda SMBus (System Management Bus) uporabita tudi za upravljanje s sistemom.

Kot ste morda že razbrali, pa je češnja na vrhu torte ExpressCard dejstvo, da tehnologija ni namenjena samo notesnikom. Intel že nekaj časa kaže načrte za namizni PC, ki bo poznal tovrstno povezavo. Zdaj bo torej mogoče dodajati zunanje naprave, ki so žejne podatkovne širine, ne da bi posegli po izvijaču in računalnik odprli.

PRIPRAVLJENI ALI NE, PRIHAJA

Ravno tako kot vodila PCI Express 1x ostajajo skorajda neizkoriščena od svojega prihoda, so tudi vodila ExpressCard prišla v trgovine v ZDA že konec leta 2004. HP-jev Pavilion zd8000, denimo, ponuja režo CardBus in ExpressCard/54. Tudi Intelov mobilni nabor 915 podpira ExpressCard, čeprav ga v teoriji podpira pravzaprav vsak nabor s PCI Express in USB 2.0, tako da je le vprašanje časa, kdaj se bo pojavilo še večje število združljivih sistemov. Fujitsu Siemens, LG in Toshiba so do sedaj že pokazali načrte za takšne sisteme. Nobene dejanske naprave ExpressCard pa še ni na tržišču, čeprav so jih na letošnjem CeBitu pokazali kar nekaj, vključno z vmesniki FireWire, povezavo Bluetooth z mobilnimi telefoni, adapterji CompactFlash, pomnilnikom Flash in gigabitnimi mrežnimi karticami, napovedali pa so tudi TV kartice HDTV in module WiMAX.

Kljub vsem prednostim se lahko zgodi, da bo reža ExpressCard še nekaj časa nezaposlena. Se pa vseeno pobrigajte, da jo bo vaš naslednji notesnik imel. Ziher je ziher. PCF

NASLEDNJI MESEC
MREŽNE APLIKACIJE
JE KONČNO PRIŠEL ČAS MALIH ODJEMALCEV ALI PA IMAJO MREŽNE APLIKACIJE LE OMEJENO UPORABNOST?

Harvey Norman

Velika ponudba dodatne opreme za SONY PSP na enem mestu!

59.990

Prenosna igralna konzola SONY PSP

Velikost LCD ekrana 10,9 cm, podpira formate: Atrac3plus, avdio, MP3, MPEG4, priključki: DC in 5V, DV out, IEEE 802.11b (Wi-fi), IRDA, Memory Stick Duo, USB 2.0 (vhod in izhod), priključek za slušalke, garancija 2 leti

Različne igre!

990

1.990
USB namizna svetilka

1.890
USB Grelnik za skodelico

15.990
Volan Logitech Formula Force GP
Močan in natančen povratni odziv, 12 poljubno nastavljivih tipk, pedala za pospeševanje in zaviranje,gumiran obroč za stabilen oprijem, USB priklop, garancija 2 leti

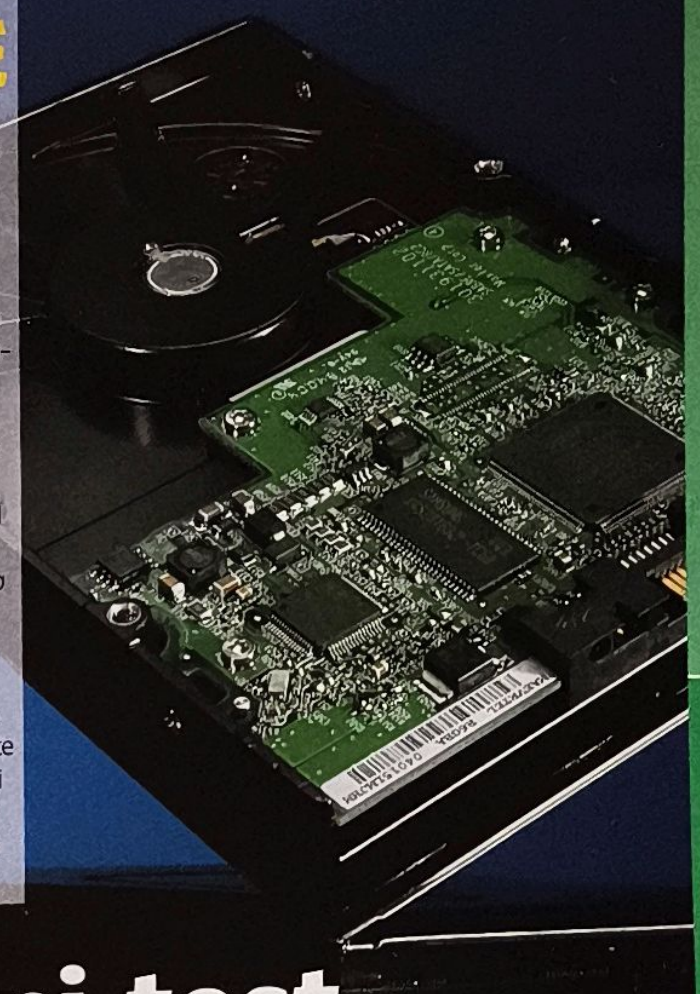
Rešimo se skrbi in dodatnih stroškov! Omogočamo vam podaljšano garancijo na 3, 4 in 5 let!

•LETALIŠKA 3D•LJUBLJANA•ODPRTO 7 DNI V TEDNU•TEL.: 01 585 5000•

Od ponedeljka do petka od 10.00 do 21.00 ure, ob sobotah od 09.00 do 20.00 ure in ob nedeljah od 10.00 do 15.00 ure

CENA TEHNOLOGIJE

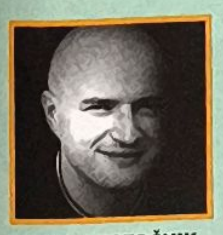
Ste že kdaj bili žrtev tehnološkega napredka? S tem ne mislim na to, da ste zaostali za drugimi, ampak to, da vas je neka nova stvar prisilila v dodatne stroške. No če ste, potem veste, zakaj te zimske dni po 15. novembru jaz, najvišji v uredništvu, škripam z zobmi. Moja laguna me je tokrat prijetno presenetila. Ker naš zakon veleva, da se morajo tudi avtomobili primerno obuti med sredino novembra in sredino marca, kar je najverjetnejši čas, da je zunaj mrzlo. Razen seveda, če živite na obali. No, glede na to, da so moje letne pnevmatike nekam velikih dimenzij in bi skorajda potreboval posojilo, da dobim takšne zimske, pa sem se odločil za nakup dodatnih platišč in pnevmatik. Seveda, preveril sem, katere velikosti lahko uporabljam, nato pa oddrvel po nakupih. Kjer sem doživel hladen tuš. Kajti vedel sem približne cene pnevmatik in platišč, ne pa tudi neke male zadevice, ki se ji reče ventilček. "Kako, prosim?" boste rekli, "saj ventilček ne stane več kot 500 tolarjev!" Že mogoče, če imate kak drug avto, če pa imate Renaulta, ki mu ventilčki merijo pritisk zraka v pnevmatiki, potem boste zanj odšteli osem tisočakov. Po komadu! Od sile sem se skoraj odselil v toplejši Portorož...



Primerjalni test trdih diskov

Ker si nekdo mora vse zapomniti... str.32

PCFormat -ovi strokovnjaki



ANDREJ POTOČNIK
Obljubljamo, da mu v test ne damo več igralnih pripomočkov, ker potem cele tedne ni niti glasu od njega.

UROŠ JAUŠOVEC
Naš rezidenčni modifikator se je odločil postati budist. Po treh tednih je žalostno obupal, kriv pa je bil zrezek z gobicami.

BARBARA BANOVIČ
V Nemčiji je poskušala redarja v slačibaru prepričati, da je moški, pa ji ni najbolj uspelo. Zakaj le?

ALJOŠA HANCMAN
Barbari je uplenil ekstra seksi pametni telefon, zato sta se cel teden zeloooo grdo gledala.

TOMAŽ KOTNIK
Besno trenira *Quake 4* in se je zaklel, da bo premagal vse v uredništvu. Še dobro, da smo vsi ostali pra: tako zavzeti...

PETER JEŽOVNIK
Peter se je odločil, da bo nehal kaditi. Upamo, da ga bo kmalu minilo. Če kadi, je vsaj pet minut na dan tiho...

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupčijo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str.32 Test trdih diskov
str.35 Qtek 9100
str.36 Radeon X1800 XT
str.38 Thrustmaster Dual Trigger Rumble Force
str.38 Netgear Range Max WPN824 in WPN111
str.39 Blackberry 7290
str.39 Nexus Breeze 500
str.40 Thrustmaster Ferrari GT Force Feedback in Rumble Force Racing Wheel
str.40 Qosmio F20
str.41 Motorola v975
str.41 Akasa AK-960

Gromozansko skladišče

S hitrostjo zapisovanja obsedeno uredništvo *PCF* si ogleda štiri najboljše diske na trgu...

KAKO SMO TESTIRALI

Pošastno mučenje vrhunskih trdih diskov

Kaj si želimo od trdega diska? Kapaciteta je lastnost, ki je verjetno ni treba posebej omenjati, čeprav bi lahko trdili, da je cena za gigabajt bolj primerno merilo.

Najpomembnejša lastnost diska bi morala biti zanesljivost. Čeprav so vsi diski prestali osnovno testiranje, celo proizvajalcem uspe samo grobo oceniti število enot, ki se bodo pokvarile. In potem ostanejo še samo čiste zmogljivosti – vse testirane diske smo prisilili, da so za nas skakali skozi ogenj.

Za testiranje smo uporabili dve orodji, ki trenutno veljata za najboljši na trgu. Prvo je *HDTach* z **www.simplisoftware.com**, ki testira samo hitrost pisanja in branja na celotnem neparticioniranem pogonu. Rezultati so najbolj zanesljiv pokazatelj hitrosti diska in vodila. Kot dodatek smo uporabili še dobro staro *Sandra 2005* (**www.sisoftware.com**), ki nam je dala boljše rezultate kot sam sistem Windows.

Trde diske bi lahko opisali kot najboljše primerke elektromehanskega inženiringa, kar jih je človeštvo kdaj ustvarilo. Konec koncev super občutljivim glavam uspeva obdržati ravnotežje na blazini iz zraka, ki ni debelejša kot le nekaj atomov, medtem ko kot zrcalo gladke plošče drvijo mimo pri skoraj 200 kilometrih na uro.

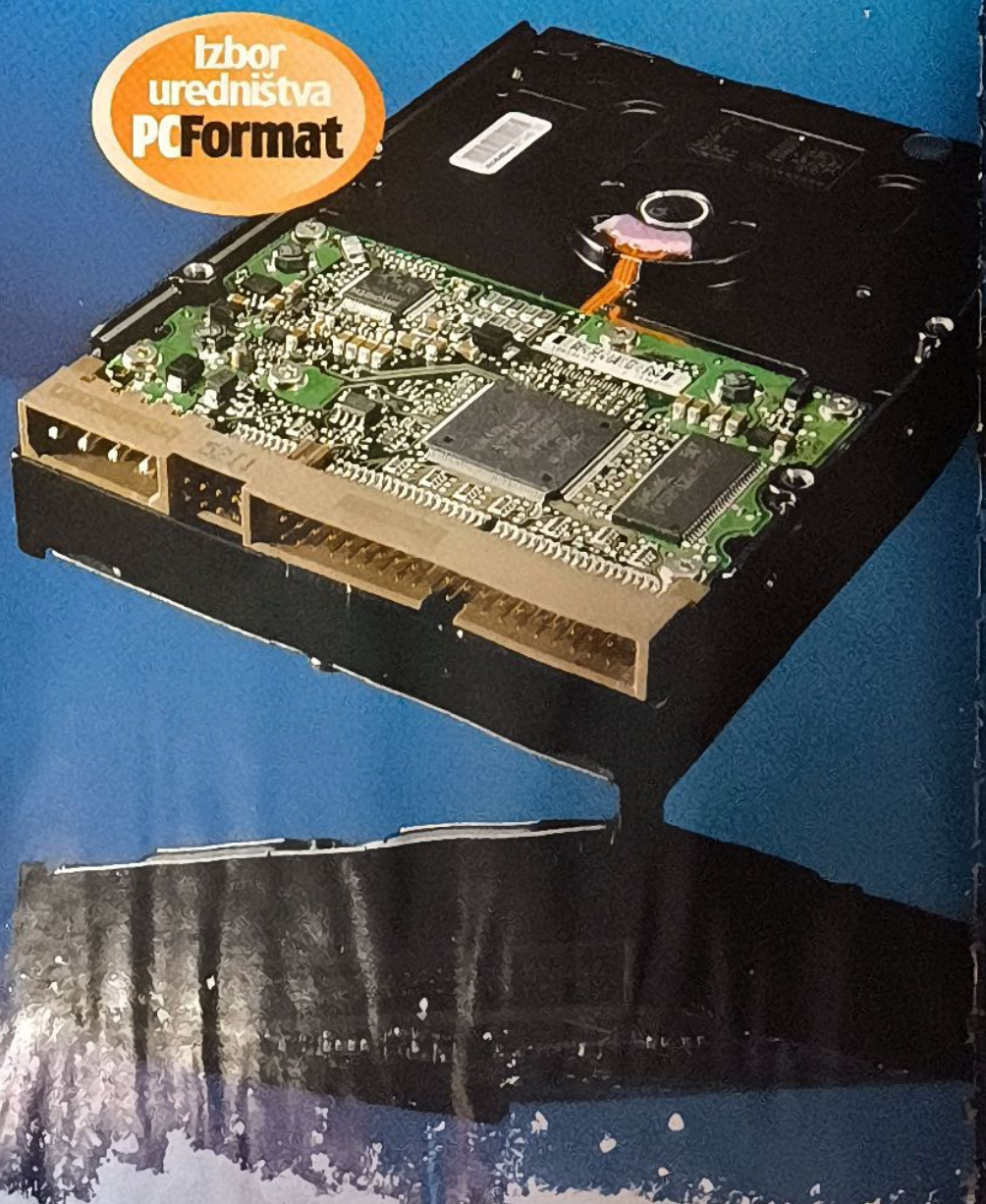
Pa še to ni dovolj dobro. Medtem ko elektroni skakljajo po procesorjih in pomnilnikih pri skoraj svetlobni hitrosti in ko silicijevo srce računalnika bije pri vrtoglavi hitrosti več kot tri milijone udarcev v sekundi, je trdi disk še vedno mehanska pošast, ki se z muko premika in se zavrti le 7.200-krat v minuti. Če vas zanima, zakaj se programi tako dolgo nalagajo, lahko večinoma začnete mirno kriviti trde diske. In zato vedno iščemo hitrejše naprave.

Zdaj je pravi čas za nakup trdega diska, ker so trenutno precej poceni. Na poceni koncu so 200GB diski, ki stanejo okoli 23.000 SIT, če gagate zaradi pomanjkanja prostora, pa si lahko omislite celo 500GB modele. Nam je bila sreča naklonjena, tako da smo prvi tak pogon dobili ravno pravočasno za ta test.

Priročna lastnost trdih diskov je ta, da so modeli z višjo kapaciteto ponavadi tudi hitrejši. Skrivnost je samo v proizvodnji. V večjih diskih je gostota zapisa večja; to pomeni, da pri isti hitrosti vrtenja glava manj potuje in več prebere oziroma zapiše. Če se zdaj praskate po glavi in se sprašujete, če bo standard Serial ATA 2 stanje še izboljšal, vam lahko kar takoj odgovorimo. Odgovor na to vprašanje je namreč nikalen. Mogoče bodo ohišja kaj lepša, če bo na njih kakšna nalepka s tem logotipom in mogoče bodo specifikacije računalnika na videz bolj impresivne, če bo omenjeno nekaj druge generacije, a bomo srečni, če bo vsaj vodilo Serial ATA 1 do konca izkoriščeno.

Barracuda 7200.8 400GB SATA 74.000 SIT

Proizvajalec Seagate **Na spletu** www.seagate.com



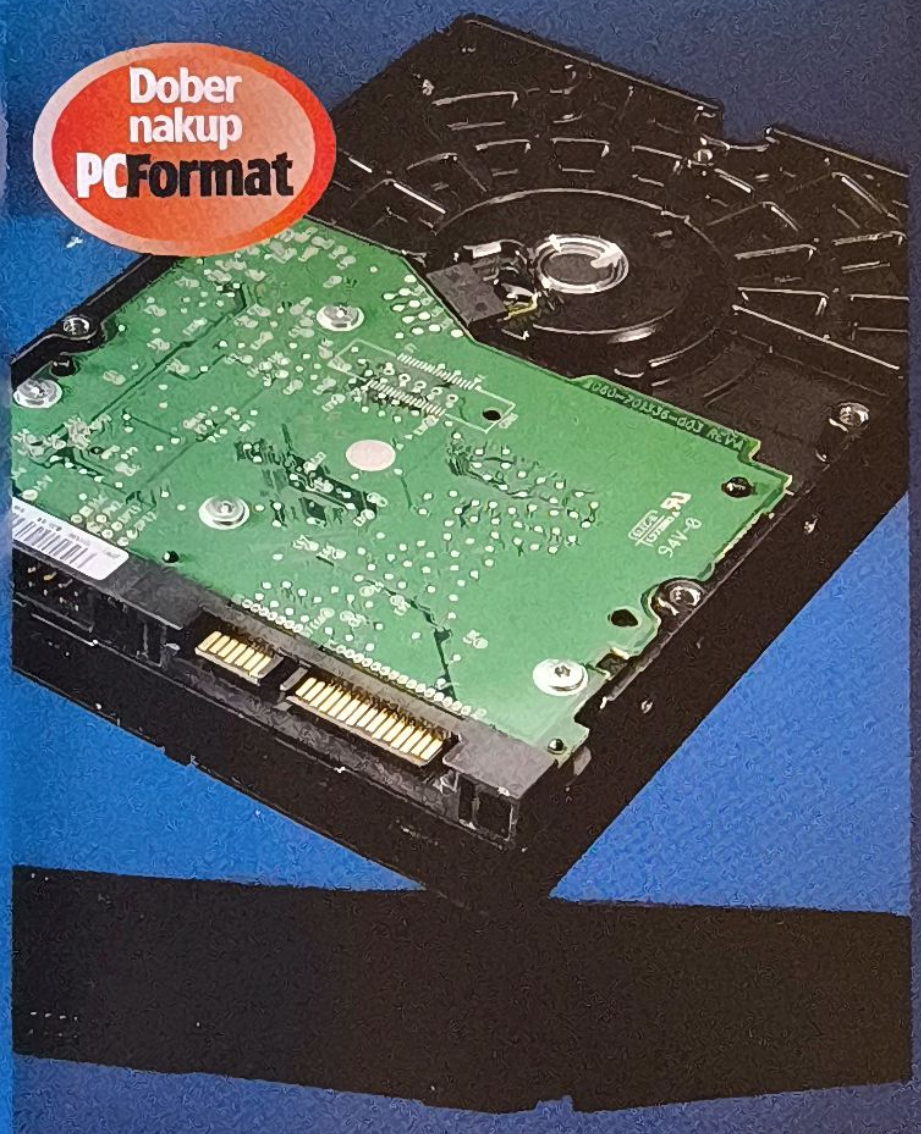
P-ATA stare šole je mrtev, kajne? Očitno ni. V bistvu se pošteno trudi, da bi pokazal, kako počasni so lahko trdi diski, kadar disk uporablja staro tehnologijo, ki zavira vse ostale naprave.

Z zmogljivostnega vidika Seagate Barracuda pomete s konkurenco. Po predpomnilniku in samem branju in pisanju se ne more neposredno kosati z ostalimi, a le na račun vmesnika P-ATA. Testi, ki to kažejo, pa so samo teoretični, saj so dostopni časi zaporednega in naključnega dostopa boljše merilo dejanskih zmogljivosti, v teh pa je Seagate čisti zmagovalec v vseh, razen v enem. To lahko vsekakor pripišemo vrtoglavo hitremu dostopnemu času, ki je na testu znašal le sedem milisekund. Ti rezultati so toliko bolj impresivni, ker pogon uporablja 8MB predpomnilnika namesto 16MB, ki jih imata Maxtorjev in Hitachijev pogon, ki sta počasnejša. Velikost očitno res ni vse, kot pravijo.

Čeprav smo bili navdušeni nad zmogljivostmi Barracude, pa je potrebno omeniti še nekaj vidikov delovanja diska. Gre za drugi najtišji disk na testu, ki potrebuje tudi najmanj energije za delovanje, garancija pa traja kar pet let. Drugi proizvajalci se prav tako radi pohvalijo z dolgo življenjsko dobo svojih diskov, a so le redki pripravljeni potisniti glavo pod giljotino in denarnice na pult z garancijo. Čestitke Seagateu.

Vmesnik SATA-100
Kapaciteta 400GB/373GB formatiran
Število obratov 7.200
Predpomnilnik 8MB
Dostopni čas 7ms

90% **PCF pravi...** "Tih, hiter in zmogljiv disk z garancijo [illegible]"



Dober nakup PCFormat

Caviar SE WD3200JD

Ok. 45.000 SIT

Proizvajalec: Western Digital Več splošnih: www.wdc.com

Včasih so presenečenja dobra. Doslej smo vedno radi priporočili trde diske Western Digital, a so se razlogi za naša priporočila večinoma skrivali v vrednosti in zanesljivosti in le redko v zmogljivostih. Zato smo bili prijetno presenečeni, da so pri podjetju Western Digital uspeli obdržati sloves proizvajalca zanesljivih diskov, istočasno pa so predstavili serijo, ki se odlično obnese tudi v drugih testih.

Še bolj nas je navdušilo to, da se je disk na testu odlično obnesel, kljub temu, da je najmanjši. Kot smo že povedali, so manjši diski praviloma manj zmogljivi kot večji.

Dokaz, da dobre stvari prihajajo v majhnih paketih, je ta, da je Caviar SE pri zaporednem in sekvenčnem branju in zapisovanju podatkov enako hiter kot znatno večji pogoni na tem testu. Prepričani smo, da k temu znatno pripomore dostopni čas – na testu smo izmerili, da ta znaša sedem milisekund. Najbolj zanimiv podatek pa je, da so bili rezultati pisanja in branja na testu identični, saj bi pričakovali, da bi se rezultata razlikovala.

Naslednja možnost vas verjetno ne bo prepričala v nakup tega diska, a je vseeno zanimiva in se nam zdi še kako uporabna: disk ima namreč dva priključka za napajanje, in sicer klasičen priključek, kot ga imajo diski P-ATA, in novi priključek S-ATA. K temu prištejte še odlične zmogljivosti in izjemno vrednost za denar – nad tem diskom se vsekakor ne bi mogli pritoževati.

Vmesnik: SATA-1.0
Kapaciteta: 320GB/298GB formatiran
Število obratov: 7.200
Predpomnilnik: 8MB
Dostopni čas: 7ms

85% **PCF pravi...** "Western Digital je zanesljivim diskom dal še nekaj priboljškov, tako da so zdaj tudi pasje hitri."

DiamondMax 10 300GB

36.945 SIT

Proizvajalec: Maxtor Več splošnih: www.maxtor.com

Če vam 37 tisočakov vrta luknjo v žepu, kot se to pogosto dogaja nam, bi si lahko privoščili tega 300GB velikana. Na prvi pogled bi lahko šlo za odličen nakup, saj so Maxtorjevi diski, skupaj z Western Digitalovimi, običajno odlična vrednost za zahtevan znesek.

Največja težava Maxtorja pa je, da je cena najboljša lastnost tega diska. Edino 16MB predpomnilnika nas je navdušilo, saj gre za možnost, ki jo ponujajo le diski precej višjega cenovnega razreda, večina diskov v tem razredu pa ima klasičnih 8MB predpomnilnika. Vprašanje pa je, če teh 16MB kaj pomaga. Sodeč po naših rezultatih, ne prav veliko. Maxtor se pošteno trudi, da bi se lahko kosal z ostalimi proizvajalci na trgu, a mu žal ne uspeva najbolje. Disk sam po sebi ni počasen, a bi od pogona s tolikšno kapaciteto pričakovali kaj več.

Po zmogljivostih večinoma ne blesti, saj je stalno za nekaj megabajtov na sekundo za ostalimi velikimi diski na testu. Tudi pri branju je nekoliko počasnejši od ostalih, saj smo izmerili dostopni čas 13ms in višjo porabo procesorskega časa kot pri ostalih diskih, in sicer 7%. Zaradi tega Maxtor še zdaleč ni slab disk, le ni tako dober kot ostali na testu. Kar je škoda, saj gre za disk, ki za zahtevan znesek ponuja najvišjo kapaciteto.

Vmesnik: SATA-1.0
Kapaciteta: 300GB/279GB formatiran
Število obratov: 7.200
Predpomnilnik: 16MB
Dostopni čas: 13ms

79% **PCF pravi...** "Malenkost prepočasen disk za naš okus, a še vedno veliko ponuja za svojo ceno."

Deskstar 7k500

97.000 SIT

Proizvajalec: Hitachi Na spletu: www.hitachi.com

Ne bomo posebej razlagali, zakaj je ta Deskstar tako privlačen, saj je preprosto ogromen. Pogon s kapaciteto pol terabajta je že sam po sebi impresiven, Hitachiju pa je to uspelo tako, da so v disk standardnih dimenzij stlačili kar pet plošč.

Pričakovali smo, da bo disk sam po sebi ali večji ali težji, a med specifikacijami nismo našli takšnega podatka. Ima seveda večjo porabo kot ostali in je nekoliko glasnejši, saj ima več glav kot ostali modeli na testu.

Kot smo že povedali, so pogoni z višjo kapaciteto ponavadi hitrejši, in pri tem še vedno vztrajamo, a je Seagateov disk tega prehitel na skoraj vseh področjih. Razlog za to je, da so pri Hitachiju malce goljufali in dodali ploščo v pogon, namesto da bi zvišali gostoto podatkov na obstoječih ploščah. A ne kritizirajmo preveč – gre namreč za odličen disk z blazno kapaciteto, ki se lahko celo pohvali z vmesnikom S-ATA 2, ki sicer ne ponuja nekih blaznih prednosti, a vseeno. Na drugih področjih pa se lahko ta disk samo naje prahu, ki ga za sabo puščata diska Seagate in Western Digital. Še ena slaba lastnost diska je ta, da si med delom prisvoji kar 7% procesorskega časa, česar za to ceno vsekakor ne bi pričakovali.

Vmesnik	SATA-2
Kapaciteta	500GB/466GB formatiran
Število obratov	7.200
Predpomnilnik	16MB
Dostopni čas	6ms

77% **PCF pravi...** "Sicer pasje drag, a tudi precej hiter disk s kapaciteto, ki presega vsa pričakovanja."

LEO

intel inside centrino MOBILE TECHNOLOGY

Zelo mobilno. Zelo Leo.

Wi Fi

LEO SMARTBOOK 8900C

- Zaslon: 15", 1024x768
- Osn. plošča Intel 852GME/ICH4M
- Proc. Intel Celeron M 1.4 GHz
- Spominski modul DDR 512Mb
- Grafika integrirana na osnovni plošči
- Optična enota DVD+/-RW 16X DL
- Trdi disk 40Gb 4200 rpm
- Fax modem V.90 56k
- Mrežna kartica 10/100-based T
- Sledilna ploščica (računalniška miška)
- Baterija Li-Ion
- Kartični priključek: PC Card Type II
- Zunanji priključki: 4xUSB 2.0, 1xVGA, xTV-out, 1xLine-out, 1xMic-in
- Dimenzije: 326x277x22~36mm
- Teža: 2,6 kg
- Garancija: 12 mesecev

165.990,00 SIT

Wi Fi

LEO SMARTBOOK 8900P

- Zaslon: 15", 1024x768
- Osn. plošča Intel 855GME/ICH4M
- Proc. Intel Pentium M 1.7 GHz
- Spominski modul DDR 512Mb
- Grafika integrirana na osnovni plošči
- Optična enota DVD+/-RW 16X DL
- Trdi disk 80Gb 5400 rpm
- Fax modem V.90 56k
- Mrežna kartica 10/100-based T
- Mrežna kartica brezžična Intel 2200BG
- Sledilna ploščica (računalniška miška)
- Baterija Li-Ion
- Kartični priključek: PC Card Type II
- Zunanji priključki: 4xUSB 2.0, 1xVGA, xTV-out, 1xLine-out, 1xMic-in
- Dimenzije: 326x277x22~36mm
- Teža: 2,6 kg
- Garancija: 12 mesecev

229.990,00 SIT

Wi Fi

LEO SMARTBOOK 2100

- Zaslon: 15", 1024x768
- Osn. plošča Intel 855GME/ICH4M
- Proc. Intel Pentium M 1.7 GHz
- Spominski modul DDR 512Mb
- Grafika ATI M Radeon 9700 64Mb
- Optična enota DVD+/-RW 16X DL
- Trdi disk 80Gb 5400 rpm
- Fax modem V.90 56k
- Mrežna kartica 10/100-based T
- Mrežna kartica brezžična Intel 2200BG
- Sledilna ploščica (računalniška miška)
- Baterija Li-Ion
- Kartični priključek: PC Card Type II
- Zunanji priključki: 4xUSB 2.0, 1xVGA, xTV-out, 1xLine-out, 1xMic-in
- Dimenzije: 328x268x24~30mm
- Teža: 2,4 kg
- Garancija: 12 mesecev

265.990,00 SIT

Wi Fi

LEO SMARTBOOK 2600SHX

- Zaslon: 15", 1400x1050
- Osn. plošča Intel 915GME/ICH4M
- Proc. Intel Pentium M 1.7 GHz
- Spominski modul DDR2 1024Mb
- Grafika ATI M Radeon X700 128Mb
- Optična enota DVD+/-RW 16X DL
- Trdi disk 80Gb 5400 rpm
- Fax modem V.90 56k
- Mrežna kartica 10/100/1000-based T
- Mrežna kartica brezžična Intel 2200BG
- Sledilna ploščica (računalniška miška)
- Baterija Li-Ion
- Kartični priključek: PC Card Type II
- Zunanji priključki: 4xUSB 2.0, 1xVGA, xTV-out, 1xLine-out, 1xMic-in, 1xčitalec spominskih kartic, 1xFireWire
- Dimenzije: 326x277x22~36mm
- Teža: 2,49 kg
- Garancija: 12 mesecev

299.990,00 SIT

CHIP

PRODAJA IN SERVIS:
CHIP, d.o.o., Mestni trg 4, PE: Ul. Heroja Staneta 4, 3310 Žalec,
tel.: (03) 712 12 00, fax: (03) 712 12 20, e-pošta: prodaja@chip.si
Enkratno doplačilo za 24 mesecev garancije: 10.000,00 SIT.
Cene vključujejo DDV. Slike izdelkov so lahko simbolične.

www.chip.si
www.chip.si/leo

Če s tem v rokah ne boste glavni frajer soseske, potem ne boste nikoli!

VSE V ENEM

Qtek 9100

Pogumna zasnova, ki jo bodo gotovo kmalu posnemali tudi drugi

Cena 174.720 SIT **Proizvajalec** Qtek **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

To je smer, v katero s prstom kaže teta prihodnost – integracija uporabne elektronike. Qtek 9100 je pravi švicarski nožek. V osnovi gre za dlančnik, ki pa se je sparil še z mobilnim telefonom in digitalnim fotoaparatom. Še pred nekaj leti bi morali takšno napravo prevažati s seboj v samokolnici, današnja tehnologija miniaturizacije pa omogoča Qteku, da je na pogled le malenkost debelejši dlančnik.

Stavimo, da bo stvar, s katero se boste igračkali prve pol ure, ko boste napravo dobili v roke, čisto prava tipkovnica s standardno postavitvijo tipk. Ta je z drsnim mehanizmom skrita za zaslonom, postavljena pa je vertikalno glede na običajno orientacijo zaslona dlančnikov. Na srečo pa to ne pomeni, da boste morali obračati glavo pod nevarno ostrim kotom, če boste želeli hkrati tipkati in gledati na zaslon, saj se orientacija prikaza na zaslonu samodejno obrne, kakor hitro izvlečete tipkovnico. Vsem, ki so se kadarkoli mučili z vnašanjem SMS-jev na tipkovnici mobilnega telefona ali s peresom drezali v narisane tipke na dnu zaslona dlančnikov, verjetno ne bo treba razlagati, kako hudo dobra pridobitev je takšna tipkovnica. Ker dejansko meri v širino toliko, kot je Qtek visok, in ima ravno prav trde tipke je tudi zelo udobna za uporabo. Naj že kar zdaj izdamo, da je to lastnost, ki nam je pri napravi najbolj oslinila ustno votlino.

Druga stvar, ki jo boste preizkusili, bo, stavimo še enkrat, vgrajen mobilni telefon. Tu na žalost ni šlo brez kompromisov. Številko lahko vnašate s pomočjo na dotik občutljivega zaslona, s čimer boste slednjega zapacali, če boste to počeli s prsti ali pa izgubili preveč časa, če boste na plan vlekli priloženo pero. Druga možnost je vgrajena tipkovnica, ki pa nima "telefonske" razporeditve številk in se je boste morali privaditi. Manjši oviri pri praktični rabi sta še dve – naprav[illegible] majhna in da bi varovali zaslon, jo boste imeli verjetno shranjeno v lični torbici, kar bo podaljšalo vaš odzivni čas. Sicer pa je treba tu gledati širše – mobilni telefon je integriran z dlančnikom, kar prinaša določene prednosti. Seznam vaših stikov gotovo še nikoli ni bil tako pregleden in obširen, vnašanje sporočil SMS pa je prava poezija.

"Verjetno ne bo treba razlagati, kako hudo dobra pridobitev je takšna tipkovnica..."

FOTOAPARAT

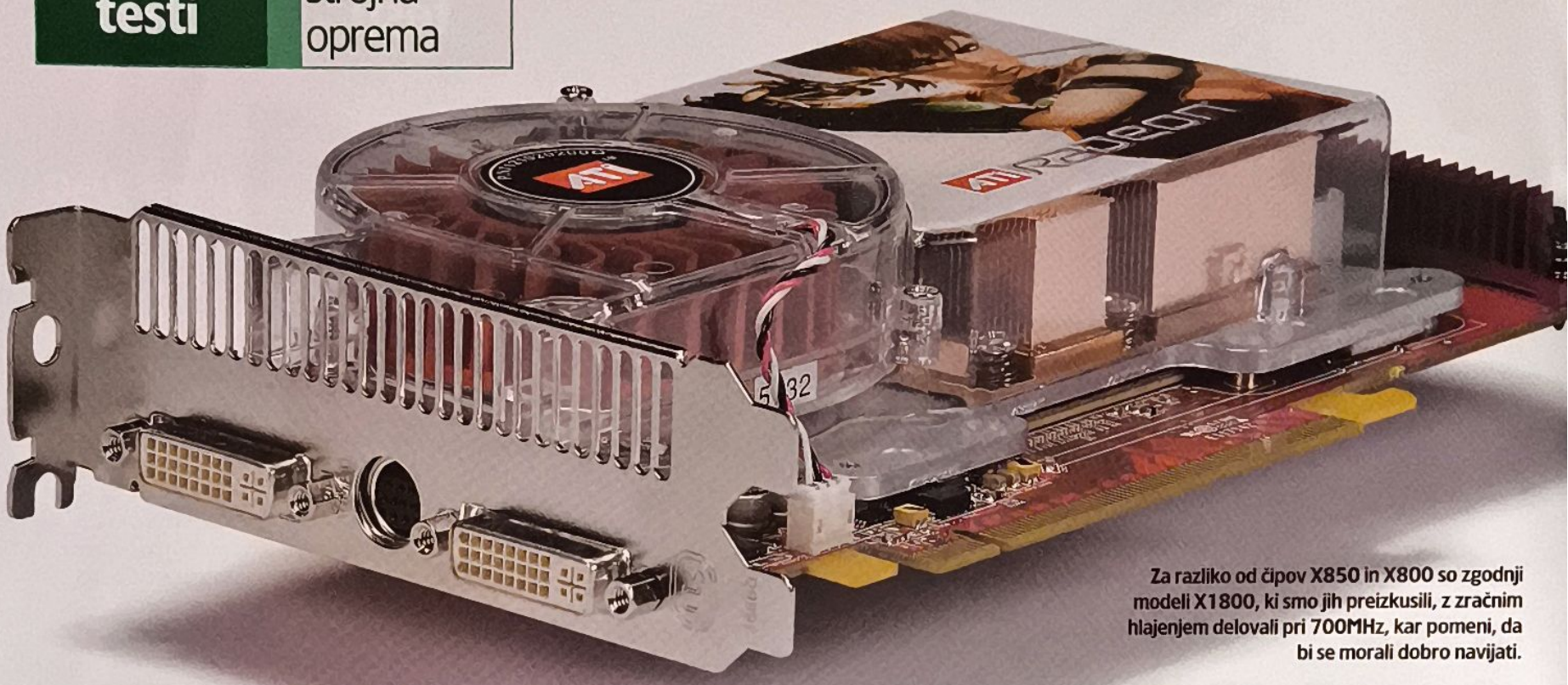
Tretji obraz naprave je digitalni fotoaparat. Tu so po našem mnenju starši Qteka iz rok izpustili odlično priložnost, saj zmore optično tipalo ločljivost le 1,3 milijona točk. To je v današnjih dneh, ko se dobijo že ekstremni mobilni telefoni z vgrajenim fotoaparatom s sedmimi milijoni točk, zelo malo, da ne rečemo premalo. Fotografije, ki jih boste naredili s Qtekom, bodo tako zgolj pogojno uporabne: pri močni dnevni svetlobi bodo presvetle, pri oblačnem vremenu pa pretemne. V slabih pogojih naj bi pomagala vgrajena bliskavica, ki pa nima praktično nobenega učinka na razdalji večji od pol metra. Fotoaparat omogoča tudi zajemanje video posnetkov, ki pa jih kvaliteta vleče v isto smer kot fotografije – se pravi, proti košu za smeti. Fotograf kljub ogromnemu zaslonu (za fotoaparat) Qtek torej ni, lahko pa v njegovo obrambo spet uporabimo podoben argument kot pri telefonu. Fotografij vam ne bo treba kopirati na računalnik, saj so že na računalniku, takoj ko jih naredite.

Dlančnik seveda predstavlja središče naprave, zatočišče, kamor se zatekajo vse njene dodatne lastnosti. Procesor, ki stvar žene, je 200MHz OMAP 850 podjetja Texas Instruments, ki na papirju ne vliva dosti zaupanja, vendar se v praksi izkaže za zadosti dobro izbiro, ki bo na cedilu pustila le najbolj zahtevne uporabnike. Operacijski sistem je Microsoft Windows PocketPC Phone Edition, priloženi programi pa vključujejo vse, kar boste pri povprečni uporabi potrebovali. Vgrajenega je 64MB pomnilnika, prostornino pa lahko povečate s karticami Mini-SD. Pohvaliti moramo še robustno izdelavo.

Impresivna naprava torej, ki se pogumno usede na dva stola hkrati in vsem nevarnostim navkljub vseeno ne zdrsne med njima na trda tla. Seveda bi bilo lepo, če bi bil fotoaparat boljši, če bi bil telefon 3G s podporo za UMTS, če, če, če... ampak zadeva zelo dobro funkcionira tudi takšna, kot je. Če ste tiste sorte človek, ki najprej plača in potem pogleda ceno in hkrati ne uporabljate zelo intenzivno nobene izmed naprav, ki so integrirane v Qtek 9100, potem vsekakor razmislite o nakupu te igračke. Gre za zgled, ki mu bodo kmalu sledili tudi drugi proizvajalci. **PCF**

Procesor	TI OMAP 850, 200MHz
Pomnilnik	128MB ROM, 64MB DDR SDRAM, Mini-SD
Zaslon	2,8-palčni, ločljivost 240x320, 64.000 barv, občutljiv na dotik
OS	Microsoft Windows PocketPC Phone Edition
Fotoaparat	1,3 milijonov točk, CMOS, fiksna leča, bliskavica
Povezljivost	Bluetooth, IR, WiFi, IEEE 802.1b, Mini-USB
Avtonomija	4 ure pri aktivni uporabi, 175 ur pasivno
Posebnosti	Tipkovnica, JAVA, MMS, zvočnik za prostoročno telefoniranje, spremenljiva orientacija zaslona...
Dodatki	Programska oprema, torbica, slušalke z mikrofonom, kabel USB...
Dimenzije	109mm x 58mm x 23,7mm
Teža	160g (z baterijo)

80% **PCF pravi...** "Odlična zasnova, katere vrednost ni zgolj vsota njenih sestavnih delov."



Za razliko od čipov X850 in X800 so zgodnji modeli X1800, ki smo jih preizkusili, z zračnim hlajenjem delovali pri 700MHz, kar pomeni, da bi se morali dobro navijati.

VISOKO-DINAMIČNA POŠAST

ATI Radeon X1800 XT

Čakanja je konec: ATI-jev najnovejši Radeon X1800 XT je na policah in kmalu, tako vsaj upamo, tudi v naših računalnikih

Cena Ok. 180.000 SIT **Proizvajalec** ATI **Na spletu** www.ati.com

Govorice se končno potihnile. Špekulacij je končno konec. Obdobje tipanja v temi se je končalo. ATI-jeva dolgo, dolgo pričakovana nova grafična kartica, Radeon X1800 XT je končno tukaj. Pa še hitra je. Tisto, kar zdaj želite vedeti, je pa, kako hitra je in če lahko premaga nVidiinega prvaka, GeForcea 7800 GTX.

Preden se umažemo in začnemo težiti s tehničnimi podatki, pa moramo omeniti še nekaj malenkosti. Prejšnji mesec smo vam namreč predstavili ekskluziven vpogled v specifikacije Radeona X1800 XT. Sprememb ni bilo veliko, pri ATI-ju pa so se odločili, da bodo imele kartice nekoliko nižje frekvence od pričakovanih. Namesto 650MHz za grafični procesor in 1,6GHz za pomnilnik, bodo imele kartice po uradnih specifikacijah frekvence 625MHz in 1,5GHz. A naj vas to ne vrže s tira: še vedno gre za najvišje frekvence, kar smo jih videli pri grafičnih karticah za osebne računalnike.

Izbor uredništva PCFormat

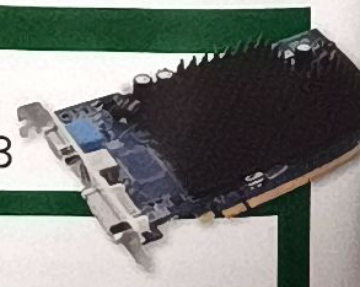
Druga težava je dobavljivost. ATI je kategorično povedal, da bo X1800 XT že na voljo, ko berete te vrstice. Pri *PCFormatu* smo širokogrudni, zato bomo ATI-ju verjeli (kljub kroničnemu pomanjkanju testnih modelov), a bomo vseeno budno spremljali dogajanje. Po šestih mesecih balinanja s CrossFire (to je ATI-jev odgovor na nVidiino rešitev SLI) in zapoznel izid same kartice X1800 XT (ki bi morala biti v prodaji že junija), mora ATI nujno izpolniti obljube.

PREMETAVANJE ŠTEVILK

Za vse tiste, ki ste zamudili štiristransko tehnično tirado iz prejšnje številke *PCFormata*, bomo malce ponovili. Na prvi pogled je novi grafični procesor, ki predstavlja srce X1800 XT, torej R520, zelo podoben ATI-jevi prejšnji rešitvi, le da ima podporo za DirectX 9.0c (in s tem seveda tudi za vedno pomembnejši standard Shader Model 3). Tako kot Radeon X850 XT, ima tudi novi procesor 16 cevovodov za obdelavo pikslov s po eno enoto za teksture in renderiranje za vsak cevovod. Razen tega, da so dodali še en par enot verteks (skupaj jih je torej osem), so pri ATI-ju predstavili radikalno novo arhitekturo, ki vključuje

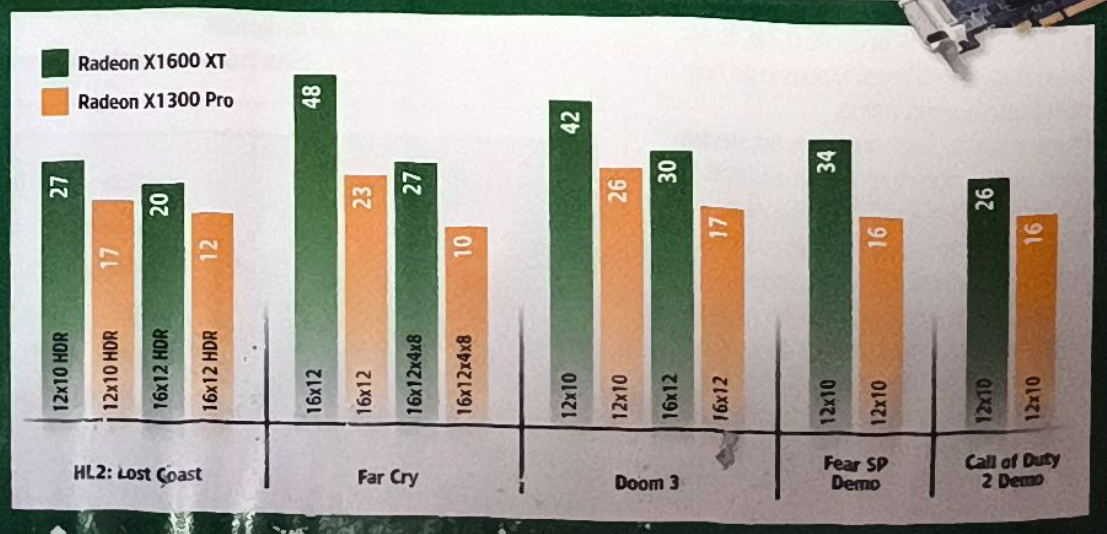
Družinske zadeve

Še dobro, da je R520 zamudil, saj zdaj prihaja z novo družino ATI-jevih čipov s Shader Model 3



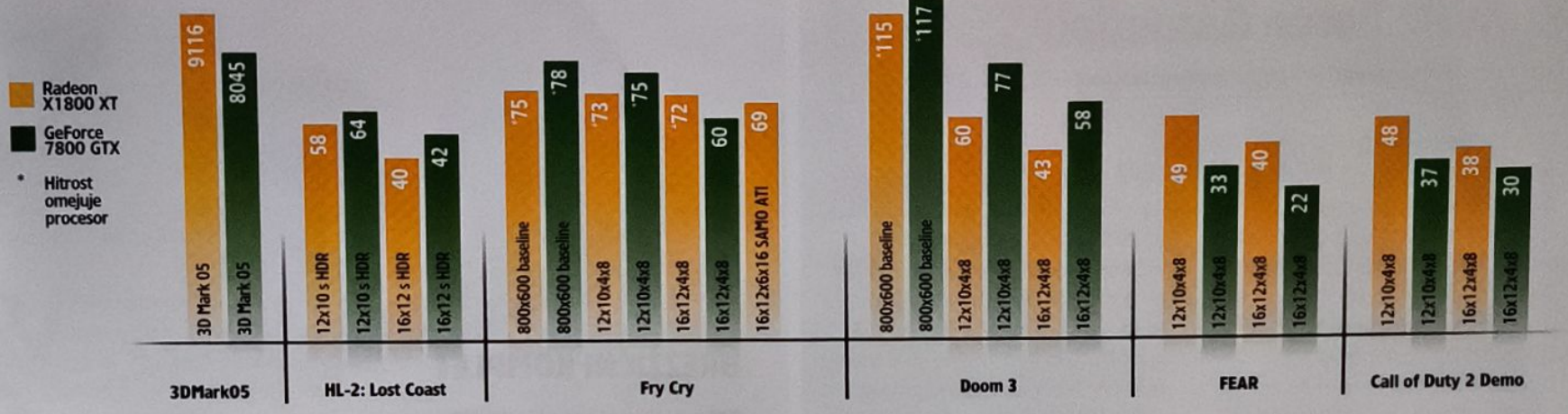
Če ste mislili, da je ATI-jev "ultra-nitni" nabor Radeona X1800 XT tvegana poteza, naj vam povemo, da to še ni nič v primerjavi s hrabro novo kartico srednjega razreda, X1600 XT. Po določenih lastnostih še najbolj spominja na okleščenega predhodnika, Radeona X700.

S samo štirimi enotami za renderiranje in štirimi vzorčevalniki tekstur X1600 še zdaleč ni pošast, ko je govora o prepustnosti tekstur in obdelavi pikslov. Vseeno pa ima enako število tranzistorjev (okoli 160 milijonov) kot ATI-jev zmagovalec s 16 cevovodi, X800. Kaj se torej dogaja? No, ATI je novi grafični procesor zasnoval za igre, ki močno izrabljajo senčenje. Zato ima X1600 12 enot za senčenje pikslov, torej le štiri manj kot prvah X1800 XT. Ima tudi ATI-jev novi pomnilniški krmilnik in ultra-nitni procesor. Po zmogljivostih mirno prekosi nVidiino kartico GeForce 6600GT. Ima le eno samo težavo, ki ji po domače pravimo cena, saj bo od nVidiine kartice dražji za kar 50%.



X1800 proti ostalim

PCFormatovi testi: ATI-jev prvak proti 7800



čisto nove cevovode za obdelavo pikslov.

Tako je R520 glasnik prihodnosti, v kateri vrsti fragmentnih procesorjev, enot za obdelavo tekstur in splošnih registrov dirigira ultra-nitni procesor. ATI je ustvaril tudi čisto nov pomnilniški krmilnik in popolnoma predelal obdelavo videa. Kanadčani se seveda hvalijo še s celo vrsto tehnoloških in zmogljivostnih prednosti pred zavistno konkurenco. Še posebej izpostavljajo nadzor nad zmogljivostmi in dinamično razvejevanje, ki bo najverjetneje ključ do dostojnih zmogljivosti v prihajajočih 3D igrah, ki bodo izkoriščale nove možnosti senčenja pikslov. Tisto, kar je po našem mnenju najboljša lastnost novih kartic, pa je učinkovitost. Pri ATI-ju trdijo, da teče R520 bliže najvišjim zmogljivostim kot katerakoli dosedanja kartica.

Kot celota je kartica hraber poskus, do grla naphan z novimi tehnologijami. nVidia je na primer ubrala veliko bolj konzervativen pristop pri snovanju cevovodov. Eden od gurujev pri ATI-ju nam je povedal: "Naši inženirji bi si raje zvrtali luknje v kolena, kot pa bi se lotili le dodajanja cevovodov, ne da bi dodali kakršnokoli novo tehnologijo." Če to drži, so morale biti stene ATI-jevih laboratorijev v Torontu precej krvave, ko je podjetje predstavilo Radeone X800 (čip, ki je bil v bistvu samo arhitekturno podvojen Radeon 9700). A o tem trenutno ne bomo razmišljali, ker vas prav gotovo bolj zanima, kako hitra je kartica, mi pa nismo ravno tako radovedni, da bi odkrivali, koliko grafičnih opisov krvavih peripetij je potrebnih, preden bi se vam obrnil želodec.

TESTIRANJE

Kot kažejo rezultati naših testov, je kartica v določenih obstoječih pogonih za igre točno tako hitra, kot bi pričakovali od grafičnega čipa s 16 cevovodi, ki teče pri več kot 600MHz in ima masivno podatkovno širino pomnilnika. Hitra torej je. Obstaja pa nekaj anomalij, dobrih in slabih. Najbolj očitna je ta, da ima X1800 XT pošteno prednost pred 7800 GTX v enoigralskem demu *F.E.A.R.* Glede na to, da gre za igro, v kateri so se razvijalci pošteno posvetili senčenju, je zmaga novega Radeona očitna. X1800 XT je prav tako brutalno premagal tekmece v *Call of Duty 2*. ATI-jev novi čudežni čip je tudi edini, ki zmore obe omenjeni igri brez težav in zatikanja poganjati pri ločljivosti 1.600 x 1.200 z vklopljenim glajenjem robov in anizotropnim filtriranjem.

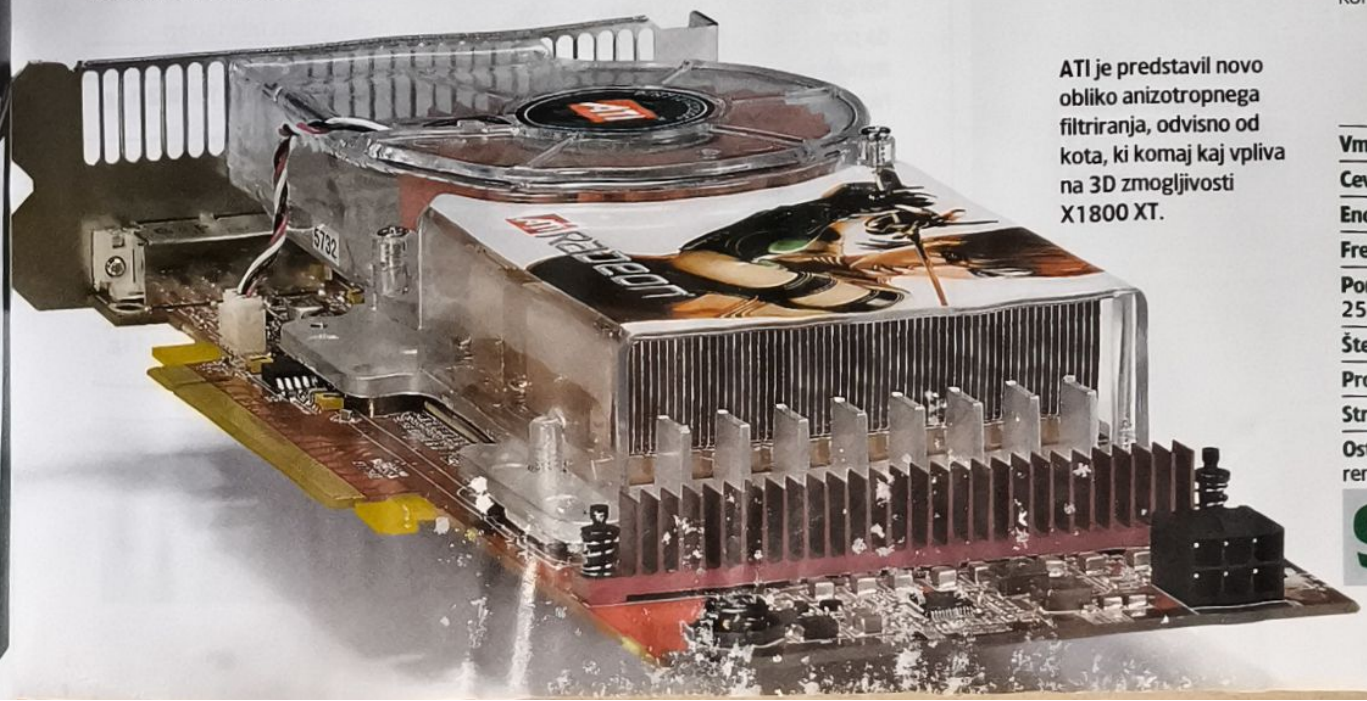
"Veseli smo, da lahko Radeona X1800 XT označimo za najhitrejšo grafično kartico doslej"

Kupci, pozor! Prve kartice na prodajnih policah bodo različice XL. Te bodo tekle pri 500MHz. Poredni ATI...

ŠE NEKAJ O HDR

Zmogljivosti kartice v *Half-Life 2* in *Doom 3* pa so manj impresivne. nVidiina prednost v *Doom 3* je jasna, a smo pričakovali, da bodo nVidiine kartice v *Half-Life 2* Radeonove sužnje. Čeprav bi moral imeti ATI prednost na račun HDR, ga 7800 GTX v tej igri malenkostno prehiti. Kar pa zadeva vprašanje o zmogljivostih HDR in ATI-jevimi trditvami, da ga bodo njihove nove kartice pomalicale z vključenim glajenjem robov, pa bitka še zdaleč ni odločena. Upali smo, da vam bomo lahko pokazali primerjavo med *Far Cry* in *Splinter Cell*, a slednji še ne podpira X1800 v načinu HDR, težave pri omogočanju glajenja robov pa so še nadalje onemogočile testiranje.

Vseeno pa smo veseli, da lahko novemu Radeonu X1800 XT pribijemo naziv najhitrejše grafične kartice doslej. ATI je torej prišel in X1800 je zmagal, kajne? No... ne ravno. Za začetek naj povemo, da bo X1800 XT najverjetneje stal okoli 180 tisočakov, GeForce 7800 GTX pa je mogoče dobiti že za 150 tisočakov. Še večja ATI-jeva težava pa je, da bo nVidia v kratkem predstavila 7800 GTX s 512MB pomnilnika in višjo frekvenco le-tega in najverjetneje še osveženo različico 7800 z višjo frekvenco jedra še pred koncem letošnjega leta. **PCF**



ATI je predstavil novo obliko anizotropnega filtriranja, odvisno od kota, ki komaj kaj vpliva na 3D zmogljivosti X1800 XT.

Vmeanik	**PCI Express**
Cevovodi za obdelavo pikslov	**16**
Enote verteks	**8**
Frekvenca jedra	**625MHz**
Pomnilnik	**512MB GDDR3, 1,5GHz, 256-bitni vmesnik**
Število tranzistorjev	**320 milijonov**
Proizvodna tehnologija	**90nm**
Strojna podpora	**DX9.0c, SM3**
Ostalo	**Združljiv s CrossFire, simultano renderiranje HDR in glajenje robov**

90% **PCF pravi...** "Hitrejši in zmogljivejši od 7800 GTX, a tudi precej dražji."

Vredno ogleda PCFormat

NIČ KAJ PLOŠČAT

Dual Trigger

Rumble Force Gamepad

Cena 7.990 SIT **Proizvajalec** Thrustmaster **Testiranje omogočil** VideoToP, 02 234 12 52

I mate težave pri *Pro Evolution Soccer 5*? Potem bo to najverjetneje zato, ker nimate prave opreme. Prav tako, kot nogometaši potrebujejo vrhunsko igralno opremo, tako jo boste morali uporabljati tudi vi, če želite na vrh. In če boste uporabljali Thrustmasterjev igralni plošček Dual Trigger, vam bo pot na vrh lažja. Kot vsi sodobni ploščki, je tudi ta zasnovan precej ergonomično, da vam po večurni uporabi ne bodo odpadla zapestja. Držalna rogova sta ravno prav dolga in oblečena v kvalitetno gumo, ki preprečuje drsenje iz rok. Položaji vrhnjih gumbov in križca so dobri, prav tako sta oba večsmerna klobučka odlično postavljena in ponovno oblečena v gumo. Ni pa nam všečna izdelava prednjih gumbov (L in R, 1 in 2) ki so si preveč podobni in potrebno bo kar nekaj vaje, preden boste osvojili njihove položaje, kajti na začetku se vam bo vse prevečkrat zgodilo, da boste pritisnili dva gumba hkrati. Vibriranje je zgledno zasnovano in ravno prav močno, da bi dejansko popestrilo igranje, a tudi ni moteče.

85% **PCF pravi...** "Odličen igralni plošček, ki ga boste lahko uporabljali tako na PC-ju kot na PS2."

PCplus® PRENOVLJENA SPLETNA TRGOVINA:
www.pcplus.si
PRIMERJAVE IZDELKOV

PRIMERJAJ
BREZPLAČNA TELEFONSKA ŠTEVILKA: 080 26 29
Acord-92 d.o.o. Stegne 13, Ljubljana.

BREZŽIČNI KOMPLET

RangeMax WPN824 in RangeMax WPN111

Pravijo, da je v dvoje lepše

Cena WNP824 38.280 SIT, WNP111 27.480 SIT **Proizvajalec** Netgear
Testiranje omogočil Domex, 01 565 87 50

V sake toliko časa nas poskuša presenetiti to ali ono podjetje z njihovim najnovejšim izdelkom. Saj ne, da nas je mogoče speljati na led brez težav, toda občasno so uslužbenci v reklamnih oddelkih tako spretni, da jim skorajda verjamemo. Ko pride izdelek na test, pa se izkaže, da so nas poskušali preprosto naplahtati.

Zdaj se seveda sprašujete, ali je te kritike deležen tudi duet Netgearovih naprav, namenjenih brezžični komunikaciji. Na to vprašanje bomo odgovorili na koncu, na začetku raje opišimo lastnosti. Usmerjevalnik WPN824 je povsem združljiv z standardoma 802.11b in 802.11g, prav tako pa mu nobene težave ne delajo naprave super-g (108Mbit/s). Ponaša se s tehnologijo RangeMax Smart MIMO, kar ne pomeni, da podatki letijo mimo sprejemnika, temveč da je optimiziran za večkratne hkratne vhodne in izhodne povezave. Ko ga priklopite, vas najprej oblije mnogo bliskajoče modre barve, ki ponazarja delovanje usmerjevalnika, kar je takoj razdelilo mnenja o njem. Oblikovno usmerjevalnik ne razočara, saj ima prijetno sprednjo stranico, ki jasno prikaže, kaj je vklopljeno in kaj trenutno uporablja internetni dostop.

Dostop do usmerjevalnika se vrši preko spletnega brskalnika, postavitev menijev je smiselna in izjemno preprosta za uporabo. Izjemno pohvalna je storitev za blokiranje dostopa do določenih spletnih naslovov, kjer lahko nastavite celotno ime domene ali pa samo del besede.

O ključu USB WPN111 je mogoče zapisati le malo. Kot vsi ključi tega razreda, je tudi ta različice 2.0, podpira pa povezave do 108Mbit/s, kar bo zadostovalo za vse potrebe oddaljenega računalnika za dostop do interneta. Za konec pa nasvet: če kupujete brezžično omrežje na novo, je Netgear dobra izbira, če pa že imate brezžično opremo doma, je ne menjujte, kajti ugotovili smo, da komplet ne deluje nič boljše, kot leto dni stare naprave podjetja LevelOne.

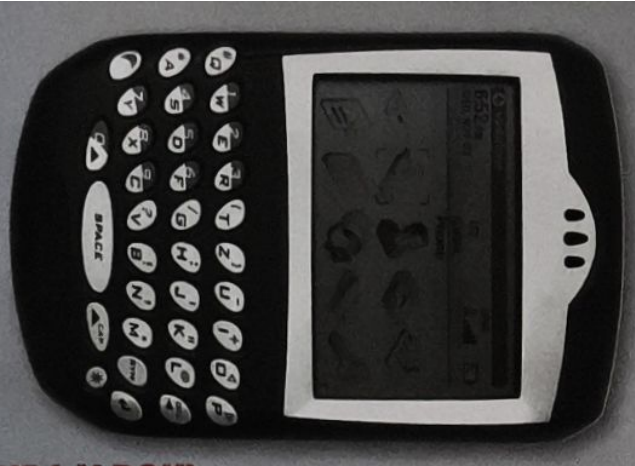
WPN111

Združljivi standardi 802.11b, 802.11g, 802.11g+
Vrsta priklopa USB 2.0
Število anten 1
Varnostne funkcije Enkripciji WEP in WPA-PSK

WPN824

Združljivi standardi 802.11b, 802.11g, 802.11g+
Število vhodov 4
Število anten 7 notranjih anten
Varnostne funkcije dvojni požarni zid, enkripciji WEP in WPA-PSK

85% **PCF pravi...** "Sodobna izdelka, ki delujeta dobro."



ROBIDA V ROKI

BlackBerry 7290

Ne, PCF ni postal sadjarska revija...

Cena 45.000 SIT ob naročnini **Na spletu** www.blackberry.com
Testiranje omogočil SiMobil, 080 40 40 40

Videz včasih vara, in to velja tudi za nov pametni telefon BlackBerry 7290. Na videz je namreč identičen predhodniku, modelu 7230, a je v drobovju kar nekaj novosti, zaradi katerih je novinec še bolj uporaben.

Najbolj izstopa seveda delovanje v štirih frekvenčnih območjih, tako da aktivni popotniki ne bi smeli imeti težav nikjer po svetu. Vmesnik Bluetooth zdaj omogoča tudi uporabo brezžičnih slušalk, kar je še dodatna prednost, težava je le v tem, da 7290 ne podpira glasovnih ukazov, tako da je uporaba telefona še vedno vezana na sam aparat. Prek Bluetootha žal tudi ni mogoče prenašati datotek, kar se nam zdi malce pretirano omejevanje uporabe sicer odličnega telefona. Kot pametni telefon se BlackBerry odlično obnese, vmesnik je uporabniku prijazen in pregleden.

Največja prednost BlackBerryja pa je avtonomija, saj preživi celo več kot 12 ur pogovora. Po tej plati prekaša nekatere tekmece tudi za 60 odstotkov. S samo uporabnostjo se BlackBerry 7290 odkupi za vse pomanjkljivosti, glede na dosedanji tempo izboljšav pa pričakujemo, da nas bo naslednji model vrgel s tira.

80% **PCF pravi...** "Avtonomija je nora, uporaba enostavna, Bluetooth pa razočara."

PC MIŠKA

Nexus Breeze 500

Mit o neslišnem računalniku je znanstevno potrjen

Izbor uredništva PCFormat

Cena 246.000 SIT (celoten sistem) **Na spletu** www.nexustek.nl
Testiranje omogočil Tehnovar, 03 541 01 30

Tokrat smo dobili na test računalnik, za katerega so nam zagotovili, da je ultra tih. Ob tej izjavi smo se seveda samo zvito nasmehnili, saj smo bili trdno prepričani, da smo dobili priložnost, da verbalno sesujemo računalnik. Žal nam ni uspelo. Sistem z Athlonom 64 3500+, 1GB pomnilnika, klasičnim trdim diskom in povprečno grafično kartico sam ni nič posebnega, je pa zato toliko bolj posebno ohišje, v katerem se skriva. Ko je računalnik prižgan in polno obremenjen, bi lahko poleg njega miška lulala, pa bi jo bolje slišali kot sam stroj. Na račun ohišja, vanj vgrajenega (celo 500W) napajalnika in ventilatorjev je celoten sistem namreč že skoraj neokusno tih.

Malce para živce, če človek tišči uho k napajalniku, pa čuti samo zrak, ki piha iz njega, sliši ga pa ne.

Ohišje samo na pogled ni nič posebnega, a je daleč od tega, da bi bilo grdo. Poanta ohišja je namreč funkcionalnost, ne modna muha. Stranice so posebej zvočno izolirane, napajalnik ima mega tih ventilator, odpira se pa z enim samim vijakom. Če pogledamo trenutno ponudbo na trgu, je to ohišje praktično edino, ki vam ga lahko priporočimo, če si želite resnično tihega računalnika brez dodatnih modifikacij.

93% **PCF pravi...** "Vizualno bi lahko bil lepši, po funkcionalnosti pa pravzaprav težko. Prisluhnite tišini..."

Vredno ogleda PCFormat

VARNA VOŽNJA

Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback in Rumble Force Racing Wheel

Ali ima tole servo sistem

Cena FF 19.990 SIT, RF 14.990 SIT **Proizvajalec** Thrustmaster
Testiranje omogočil VideoToP, 02 234 12 52

Ferrari? No ja, letos jim v prvenstvu Formule 1 res ni šlo najbolje, toda to še zdaleč ni znak, da je s podjetjem karkoli narobe. Enako velja za Thrustmaster, nekoč samostojno podjetje, ki pa je zašlo v težave, bankrota pa jih je rešil francoski Guillemot. Thrustmaster je obdržal nivo kvalitete, po katerem je znan, in ravno to nas je najbolj zanimalo.

Oba izdelka se poleg izjemno dolgih imen ponašata tudi z dodano mehaniko in elektroniko za ustvarjanje odzivnosti volana. Vendar ima model prvi model vgrajeno polno tehnologijo povratnega odziva, medtem ko je drugi model cenejši, ima pa vgrajeno vibracijsko tehnologijo, podobno tistim v vibracijskih igralnih ploščkih. Dejansko je uporaba slednjega precej zanimiva, predvsem zato, ker je vibriranje dokaj nenavaden občutek, ki ga iz vožnje pravih avtomobilov ne poznamo. Uporaba tresenja je zabavna, a za resno igranje na trenutke moteča, zato se zna zgoditi, da jo bo marsikateri lastnik izklopil. Na drugi strani pa je povratni odziv pri modelu Force Feedback dobro definiran, tako da boste zaradi odziva na najmočnejši stopnji imeli pri vožnji precej dela. Pohvalno pa je tudi dejstvo, da lahko pri obeh volanih med samo dirko vklopite ali izklopite tresenje/povratni odziv.

Če odmislimo razliko v tehnologiji, sta oba volana praktično enaka. Všeč nam je guma, v katero je odet volanski obroč, prav tako sta ušesi, namenjeni prestavljanju solidne zasnove in ne dajeta občutka, da ju boste jutri zlomili. Uporabni so tudi štirje gumbi na volanskem obroču, ki jih zlahka dosežete s palcema, razen če ste Jean Alesi in imate svoje ideje o tem, kako držati volan. Najbolj razočarata pa dela s stopalkami obeh volanov, saj sta (SPET!) daleč prelahka in se preveč premikata med uporabo. V bistvu nas je to precej razjezilo, glede na to, da je svinec svinjsko poceni in bi ga kak kilogram čisto res lahko stlačili v podnožje.

86% **PCF pravi...** "Slabe stopalke dober FF. Dobra izbira."

Force Feedback	
Podpora	PC in Playstation 2
Število osi	3
Število gumbov	12
Število smernih križcev	1

83% **PCF pravi...** "Za samo 5 jurjev več dobite FF..."

Rumble Force	
Podpora	PC in Playstation 2
Število osi	3
Število gumbov	12
Število smernih križcev	1

Izbor uredništva PCFormat

NOVI LEPOTEC

Qosmio F20

Toshiba spet udarja po trgu. Tokrat tekmece močno boli

Cena 460.000 SIT **Na spletu** www.toshiba.com **Testiranje omogočil** Inea, 01 513 81 00

Qosmiu smo pred časom že peli hvalnice, in sicer modelu F10, ki je imel fantastično grafično kartico, odličen zaslon in še boljše programske rešitve. Tokrat smo v test dobili naslednika, model F20, ki je uredništvo skoraj dobesedno povampiril. Prva lastnost tega notesnika, ki pade v oko, je dejstvo, da je noro lep. Črno-srebrno ohišje je že samo po sebi privlačno, a ga najverjetneje niti eden lastnik ne bo želel zapirati, ker bi odprt še najbolj spadal na modne piste. Tipkovnica je od prejšnjega modela doživela predelavo. Tipke so tako večje (beri: ogromne) in se prstom prilegajo kot rokavica, se pa pri Toshibi še vedno niso spomnili, da bi tipko Windows dali na mesto, kjer bi jo običajno pričakovali. Glede na to, da se lastniki notesnikov izjemno hitro naučijo uporabljati bližnjice, je malce moteče, da je potrebno za odpiranje menija Start, pomanjševanje vseh oken ali hitro odpiranje raziskovalca uporabiti obe roki (tipka namreč ždi v zgornjem desnem kotu tipkovnice). Vse to pa reši Toshibina aplikacija *Touch and Launch*, ki vse te bližnjice preseli na sledno ploščico. Deluje skrajnje enostavno – prst zarinete v enega od robov sledne ploščice in ga tam pustite. Odpre se dodatno okno, v katerem potem izberete eno od kategorij, znotraj nje pa želen program ali aplikacijo. Ko prst dvignete s sledne ploščice, se zažene izbrano. Sledna ploščica je precej velika in ravno prav odzivna, poglobljena je pa ravno dovolj, da ne prihaja do nenamernih premikov kazalca miške.

Že samo po ergonomski plati bi se lahko v ta notesnik zaljubili čez noč, tudi če nam nihče ne bi povedal, da ga poganja 1,86GHz procesor Pentium M, da ima 512MB sistemskega pomnilnika, ki si ga prav nič ne deli z grafično kartico GeForce Go 6600, ki ima sama 128MB pomnilnika. Za gojenje globokih čustev tudi nikomur ne bi bilo treba razlagati, da ima vgrajen trdi disk s kapaciteto 80GB in TV kartico z obveznim daljinskim krmilnikom. Mogoče bi malce trznili ob omembi, da so v notesnik vgrajeni zvočniki Harman Kardon, ki še zdaleč niso samo dekoracija.

Vseeno pa notesnik ni popoln. Črna barva je sicer lepa, a se na njej pozna vsak prahec, disk, ki je najbolj vroč del sistema, pa je nameščen tako, da greje levo roko, kar zna postati moteče. A bomo ti dve malenkosti Qosmiu F20 odpustili, saj ima poleg impresivnih specifikacij še vedno fantastičen zaslon s pripadajočima gumboma za višanje in nižanje osvetlitve, kar je pri tako kontrastnem in svetlem zaslonu še kako dobrodošlo.

Procesor	1,86GHz Pentium M
Pomnilnik	512MB DDR
Grafična kartica	GeForce Go 6600, 128MB
Disk/optični pogon	80GB trdi disk, DVD+/-RW
Zaslon	15,4-palčni LCD
Dodatno	TV kartica, daljinski krmilnik, čitalec kartic SD/MMC/xD

90% **PCF pravi...** "Če se ne bi grel na napačnem mestu, bi ocena skočila še malo."

ASOCIALNI LEPOTEC

Motorola V975

Majhen, lep, a se ne druži rad z zunanjimi napravami

Cena 119.900 SIT **Proizvajalec** Motorola **Testiranje omogočil** RAM2, 01 586 27 00

Dolgo je Motorola napovedovala svoj novi mobilni telefon 3G, zdaj pa se je končno znašel na naši mizi. Kaj pravi o njem oko? Lep je, ne prevelik, okrašen pa je z dvema odličnima zaslonoma. Glavni zmore prikazati ostro sliko s 65.536 barvami v ločljivosti 176x220, v barvah (teh je sicer nekaj manj) pa se bohoti tudi sekundarni zaslon na zunanji strani ohišja. Za udobno videotelefonijo bosta poskrbeli dve kameri, glavna zajema video ločljivosti 176x144 in dela spodobne fotografije standardne ločljivosti VGA (640x480).

Smo pa ob prvem fizičnem kontaktu malo nervozno trznili, saj sestava telefona daje vedeti, da boste ob morebitnem padcu na tla dobili dva ločena telefona. Na negativni strani tehtnice je še Motorolin uporabniški vmesnik, ki se ga nikoli ne bomo navadili, ne preveč živahna baterija in popolna odsotnost infrardeče povezave ter povezave Bluetooth. Solidno nadomestilo za to bolečo odsotnost je povezava USB.

Soliden telefon, ki pa ne pomoli svoje glave iz povprečja. Naj pa vam ne bo niti slučajno nerodno, če si ga lastite.

75% **PCF pravi...** "Za vaše prve pustolovščine v svetu 3G bo V975 dobra izbira."

Vredno ogleda PCFormat

HLADNO ZA INTEL

Akasa AK-960

Nov Akasin hladilnik za Intelove procesorje veliko obljublja

Cena 9.900 SIT **Na spletu** www.akasa.com.tw **Testiranje omogočil** www.in-put.com

Ste eden izmed srečnežev ali nesrečnežev? Imate Intelov procesor na podnožju 775, ki se tako greje, da so njegovo kodno tehnologijo Prescott zlobni jeziki preimenovali v Preshot, saj porabi toliko električne energije, da v Krškem razmišljajo o gradnji dodatnega jedrskega bloka? V tem primeru se vsekakor spopadate z problemom, kako ohladiti vaš glavni procesor. Brez težav, Akasa misli na vas in vam za ne tako veliko denarja ponuja hladilnik z ventilatorjem z idiličnim imenom AK-960. Seveda smo jih takoj vprašali, če izdelujejo AK-47, a nismo dobili odgovora. AK-960 je na prvi pogled precej podoben tovarniškim hladilnim sistemom, ki jih izdeluje Intel, a je Akasa to tehnologijo precej razvila. Za uspešno odvajanje odvečne toplote z jedra procesorja AK-960 uporablja princip toplotne cevi, ki hitro prenaša toploto z bakrenega stičnega mesta na ostali del hladilnika. Na ta način imate zagotovljeno hladnejše delovanje tudi Intelovih najnovejših dvojedrnih procesorjev.

89% **PCF pravi...** "Če že morate imeti Intelov procesor, potem ga vsaj hladite z Akaso."

CENTER PROJEKCIJE

Vsi si želimo izboljšati poslovanje.
Lažje bomo to dosegli z dobro predstavitvijo.
Uporaba projektorja nam bo to omogočila.

InFocus® X3

Najbolje prodajan projektor v mesecu oktobru 2005.
Zagotovite si večjo brezskrbnost, saj vam ob nakupu
do konca leta podarimo 2 leti garancije tudi na žarnico.

Se vidite...?

LESTRA d.o.o.
Prevale 7, 1236 Trzin
tel.: 01/ 563 60 62
fax: 01/563 60 61
info@lestra.si
www.lestra.si

InFocus PLUS projectiondesign Optoma NEC SANYO TOSHIBA HITACHI

ZAKLEPANJE

Steganos Safe Generation 8

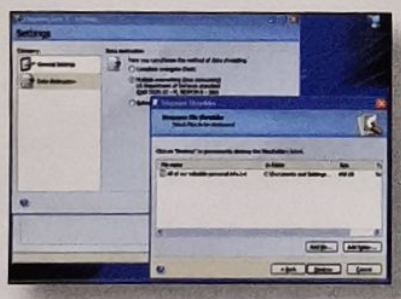
Dober nakup PCFormat

Varno spravite vaše ultra pomembne podatke

Cena 7.060 SIT **Razvijalec** Steganos **Na spletu** www.steganos.com

Vas skrbi, da bi vaši podatki zajadrali v napačne roke? S tem programom lahko zaščitite svoje podatke in si prihranite zardevanje v napačnih trenutkih. Program ustvari varne pogone, do katerih ne more dostopati nihče razen vas, nanje pa lahko shranite datoteke, ki jih želite zaščititi. Ustvarite lahko neomejeno število varnih pogonov najrazličnejših velikosti, saj vas omejuje le kapaciteta trdega diska. Varne pogone lahko ustvarite celo na izmenljivih medijih, na primer na pomnilniških ključih. Če *Steganos Safe* ni aktiven, so ti pogoni nevidni, ob zagonu programa in vnosu gesla pa s pogoni delate kot s klasičnimi diski.

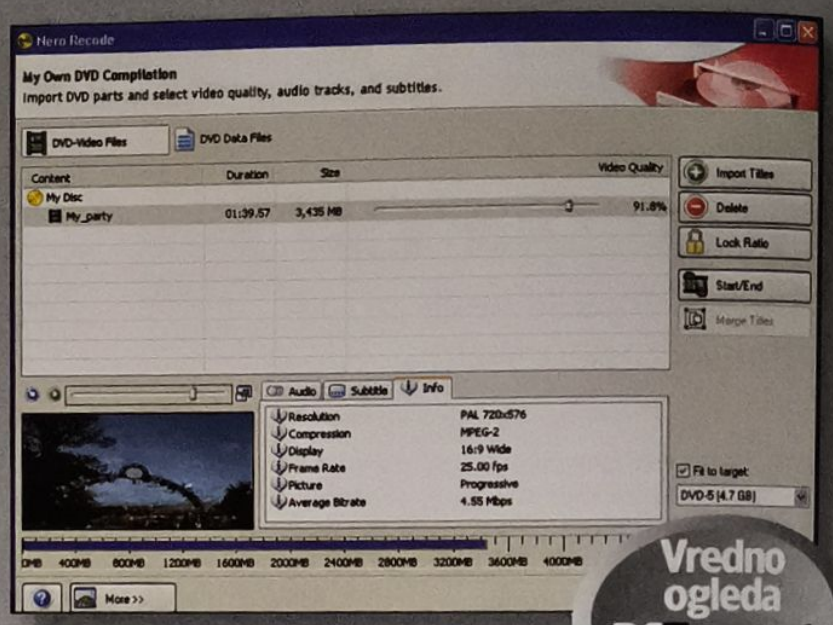
Ko vnesete geslo, vas bo program opozoril, kako primerno je, in vam tudi povedal, če ga bo lahko uganiti ali ne. Program deluje tako dobro, da je korak pred vsemi drugimi varnostnimi orodji, ki so trenutno na voljo, vključen uničevalnik podatkov pa je še dodaten bonus, ki lahko pride še kako prav. PCF



Min 800MHz, 32MB RAM

Opt 1,5GHz, 256MB RAM

79% **PCF pravi...** "Še tako zavzet vohljač ne bo mogel do vaših datotek."



Vredno ogleda PCFormat

VROČ PAKET

Nero 7 Premium

Poskrbi za vse vrste zapisovanja, vprašanje pa je, če boste vse tudi izkoristili

Cena 21.180 SIT **Razvijalec** Nero AG **Na spletu** www.nero.com

Nero je že dolgo najboljši programski paket za zapisovanje in ustvarjanje medijev. Celo vrsto let se je program brez težav kosal s konkurenco in nič ni kazalo, da bi ga bil kdo sposoben strmoglaviti s prestola. Pred kratkim je prišla na trg sedma različica in hiter pogled na glavni meni po namestitvi razkrije enega od razlogov, da je *Nero* tako popularen, saj je na voljo prav vse. Če bodo za vas vse možnosti uporabne, je stvar debate, a ne moremo zanikati, da je *Nero* uporaben vsakič, ko je potrebno ustvariti lasten disk.

NEROV IMPERIJ

Glavni program za zapisovanje se je le malo spremenil od prejšnjih različic. Vmesnik je malenkostno drugačen, program *SmartStart* pa je bil preoblikovan, tako da zdaj ponuja dostop do vseh orodij iz programskega paketa. Edini pomembnejši dodatek glavnemu delu programskega paketa je podpora za zapisovanje diskov Blu-ray in HD-DVD. Standarda še nista uveljavljena, nam je pa vseeno všeč, da razvijalci *Nera* mislijo na prihodnost.

Vedno večji interes za medijske vsebine je dodatno poudarjen z *Nero Home*. Orodje *Nero Scout* pregleda trdi disk in poišče vse medijske datoteke, do katerih je mogoče dostopati prek *Nero Home*. To pomeni, da omogoča dostop do vseh zvočnih datotek, videov in fotografij iz enega samega vmesnika. Omogoča celo spremljanje in snemanje televizijskih programov, če je v računalniku nameščena TV kartica. Ideja je

Nerov odlični vmesnik je še vedno tak, *kot je bil*.

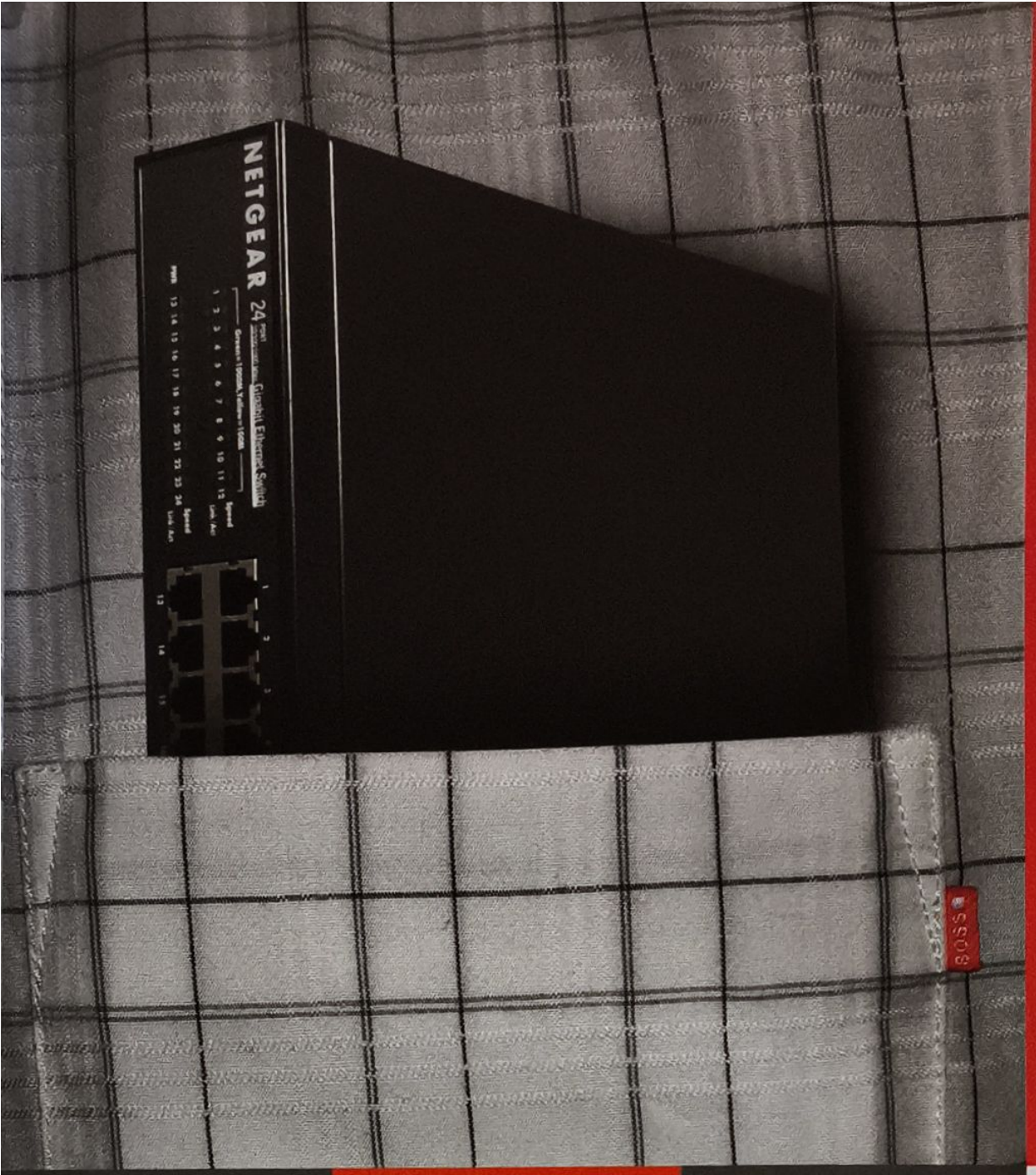
sicer dobra, a predvidevamo, da bo večina uporabnikov raje vztrajala pri medijskih predvajalnikih, ki so jih uporabljali doslej. V paket je vključen tudi odlični *Nero Vision* za ustvarjanje lastnih DVD-jev ter *Nero Recode* za zapisovanje DVD-posnetkov v kompilacije – te seveda niso avtorsko zaščitene.

Orodje za obdelavo slik, *Nero PhotoSnap*, je jasen pokazatelj, da se Nero trudi postati program za prav vsakega uporabnika. Ne zanikamo, da gre za izjemen paket, se pa sprašujemo, koliko uporabnikov se bo pripravljeno ločiti od dobrih dvajsetih tisočakov zanj. Če je bil paket priložen zapisovalniku, se boste ceni samo smejali, res pa je, da ni nujna nadgradnja, če si lastite starejšo različico. PCF

Min 800MHz, 128MB RAM

Opt 1,5GHz, 512MB RAM

84% **PCF pravi...** "Enostaven za uporabo, a poln zelo verjetno odvečnih funkcij."



do

30 %

SMALL BUSINESS | MEDIUM BUSINESS | CORPORATE

Gigabit za vsak žep

Svet se vrti vse hitreje. Širokopasovne internetne povezave so povzročile izjemen porast izmenjave obsežnih multimedijskih datotek, ki lahko precej obremenijo računalniška omrežja - večinoma zasnovana še v časih klicnih internetnih povezav.

Z vzpostavitvijo hitrejših – **Gigabitnih** - povezav boste odpravili ozka komunikacijska grla, poskrbeli da bodo imele poslovne aplikacije vedno dovolj pasovne širine za brezhibno delovanje in pripravili vaše omrežje za izzive jutrišnjega dne. **www.domex.si/gigabit**

GSM7212

~~179.900,00 SIT~~

129.900,00 SIT

GSM7224

~~269.900,00 SIT~~

188.990,00 SIT

GS724T

~~149.900,00 SIT~~

109.900,00 SIT

DOMEX d.o.o., Trnjavska 59a, Ljubljana

Uvoznik: **Domex d.o.o.** t: 01 56 58 750, e: prodaja@domex.si | Pooblaščeni prodajalci: **3 LAN d.o.o.**, Murska Sobota, t: 02-5281010, e: info@3lan.si | **4SecNet d.o.o.**, Trzin, t: 051-401301, e: prodaja@4secnet.com | **ADD d.o.o.**, Ljubljana, t: 01-4790011 e: info@add.si | **Bona Dea d.o.o.**, Ljubljana, spletna trgovina **www.laninwan.com** | **Domino Sistemi d.o.o.**, Solkan, t: 05-3333670 e: prodaja@domino-sistemi.si | **EGT d.o.o.**, Žalec, t: 03-7136800, e: info@egt.si | **Gambit trade d.o.o.**, t: 080 11 04, e: marko.zrim@gambit.si **Hestia Pro d.o.o.**, Ljubljana, t: 01-4210170, e: info@hestia-pro.si | **JE Computers s.p.**, Slovenska Bistrica, t: 02-8182858, e: info@jecomp.net **Marand d.o.o.**, Maribor, t: 02-2297222 , e: matjaz.poglajen@marand.si | **Medic Team d.o.o.**, Novo Mesto, t: 07-3321610, e: nm@medic.si **NetiNet d.o.o.** , Ljubljana, t: 01- 5105666, e: info@netinet.si | **Parcom d.o.o.**, Nova Gorica, t: 05-3352700, e: prodaja@parcom.si **Redox d.o.o.**, Portorož, t: 05-6710700, e: redox@redox.si | **Rubikon d.o.o.**, Postojna, t: 05-7265660, e: prodaja@rubikon.si

©2005 NETGEAR, Inc. NETGEAR je zaščitena blagovna znamka. Slogan "Everybody's connecting." je zaščitena blagovna znamka podjetja NETGEAR, Inc. Vse pravice pridržane. Fotografije so simbolične, tehnične specifikacije izdelkov se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila. Cene vključujejo DDV.
Akcija traja do 31.12.2005 oz. do razprodaje zalog.

www.netgear.com

NETGEAR
Everybody's connecting

USTVARITE POLITIKO, KI BO UJEZILA ZDA.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

- NATANČEN VMESNIK: Intuitivni RTS vmesnik vam omogoča boljši in hitrejši nadzor nad enotami in mesti.
- ŽIVAHEN 3D SVET: Dovršena, bogata okolja, postavljena v zanimiv in pester svet.
- NOVE MOŽNOSTI: Uvedba religije, svetih mest, misijonarjev, znanih ljudi, iger različnega obsega in številnih novih civilizacijskih možnosti.
- SANJE VSAKEGA MODIFIKATORJA: Neverjetna stopnja modifikatorskih možnosti, vključno z urejevalnikom World builder, XML, Python Scripting Language, kmalu pa tudi: Civilization IV SDK – prilagodite UI v skladu z lastno vizijo.
- VEČIGRALSTVO: Igrajte od začetka dobe, z različnimi hitrostmi poteka igre, preko vročega sedeža ali ekipno in preizkusite številne možnosti povezav (LAN, internet, PBEM, vroči sedež in še več).

"Naše diktatorske žleze so nam v krvni obtok sproščale osvajalske sokove v litrih."

– Magazin GAME INFORMER

FIRAXIS GAMES

PC DVD ROM

2K GAMES

www.CivIV.com

© 2005 Take-Two Interactive Software and its ... Sid Meier's Civilization IV, 2K Games, the 2K Games logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registe... are trademarks of Firaxis Games, Inc.

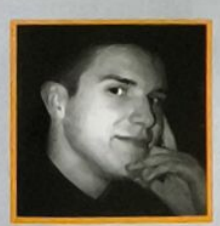
Ni konca...

Naj se to obdobje nikoli ne konča. V zadnjih dve mesecih so tržišče preplavile fenomenalno, neverjetno, bravurozno vrhunske igre in če vam ne delata oba starša v parlamentu (ne kot čistilca), se boste morali že zaradi finančnih razlogov odreči nekaj hudo dobrim naslovom. Uspešnicam prejšnjega meseca (*Quake 4, F.E.A.R., Black&White 2, Pro Evolution Soccer 5...*) so se ta mesec pridružile še *King Kong, Civilization 4, Age of Empires III, Call of Duty 2, The Movies* in druge. In da vam materiala za branje ne bi zmanjkalo prehitro, vam ta mesec poklanjamo še prilogo z lestvico 100 najboljših iger vseh časov in opisom vseh najbolj legendarnih igričarskih sistemov. Danes je to težko verjeti, ampak včasih smo igrali igre na računalnikih, ki so premogli vsega 1 kilobajt pomnilnika. Ja, to so bili časi, ko te je od navdušenja vrglo na zadnjico ob vsakem novem naslovu. Če bi takrat videli, kaj igramo danes, bi zlezli v hladilnik in na vrata nalepili napis "Odprite konec leta 2005 in prav nežno odtajajte vsebino".

King Kong

Bodite velika, nevarna, kosmata... opica... **obrnite na stran 54**

PCFormat - ovi strokovnjaki



TOMAŽ BARTOLJ
Preveč se je vživel v vlogo gigantske opice. Rajši ne razmišljamo, koga je imel v mislih, ko je tolkel po dinozavrih.

ALJOŠA HANCMAN
Uresničil je svoje sanje in posnel akcijski film s slabo zgodbo in slabimi igralci ter z njim obogatel. Navideno, seveda.

TOMAŽ KOTNIK
Na škatli igre *Age of Empires III* je pustil sledove svojih oklepajočih krempljev, ko smo mu jo trgali iz rok.

JELENA VARDA
Malo nas skrbi, kako prenaša konec serije *Myst*. Dva tedna že nismo slišali glasu od nje... mislite, da je to slab znak?

GREGOR MRAZ
Kljub velikemu navalu dobrih iger je bil toliko moški, da je sprejel na sebe odgovornost opisovanja slabih iger.

BARBARA BANOVIČ
Celotnemu uredništvu je napovedala vojno v *Civilization 4*. Draga Barbara, to se ne bo dobro končalo.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE
napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str. 46 Igre prihajajo
str. 51 Za kulisami: Oblivion
str. 54 King Kong
str. 56 NBA Live 06
str. 57 The Movies
str. 58 Age of Empires III
str. 60 Myst V: End of Ages
str. 62 Civilization 4
str. 64 Dragonshard
str. 66 Conflict Global Storm
str. 67 UFO: Aftershock
str. 68 Call of Duty 2
str. 70 40K Dawn of War: Winter Assault
str. 73 Bet on Soldier
str. 74 Legion Arena
str. 74 Mali opisi
str. 75 Plemenska scena
str. 76 Pogled nazaj

OMEJITVE

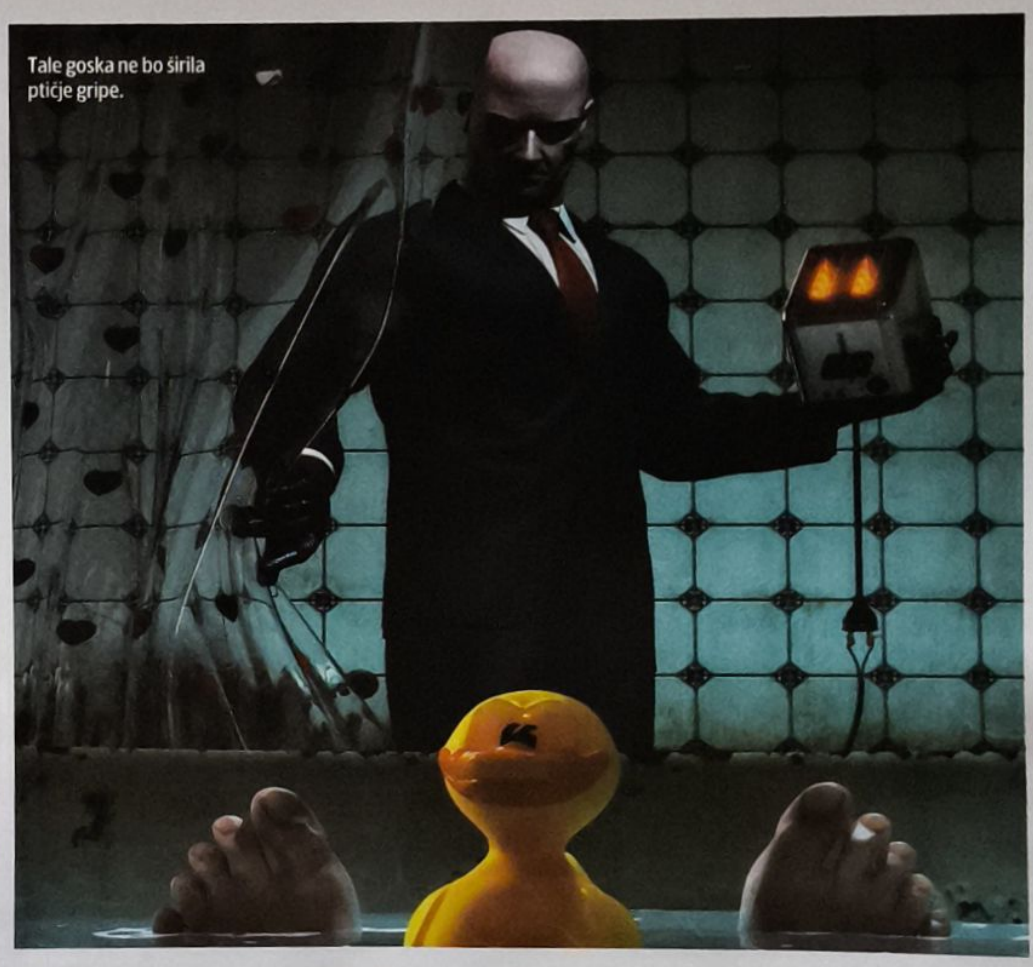
Warren Spector, ena izmed sodobnih ikon razvijalskega posla, posebno v PC vodah, je prejšnji mesec na drugi strani oceana z izjavami na montrealskem igričarskem shodu sprožil vročo debato in bil citiran celo s strani javnega tožilca, ko je skušal dokazati krivdo iger za nasilna dejanja mladih. Delček Warrenovega govora je šel tako: "Res sem jezen na fante v Rockstar. *GTA* je v bistvu ultimativna simulacija uličnega nasilja in tega ni mogoče niti zanikati."

Pa je Warren res hotel zveneti tako strogo in igre obdolžiti za spodbujanje mladine k umorom, ropom, fizičnemu nasilju? Možakar pravi, da vse prej kot to. Šlo naj bi za misli, krepko iztrgane iz konteksta, in povrh vsega so se odprle povsem drugačne debate, kot je hotel. Želel je namreč povedati le, da po njegovem mnenju razvijalci svoje neverjetne talente ustvarjanja navideznih svetov vse preveč omejujejo na področje nasilnih, strelskih iger, ali z njegovimi besedami: "Sit sem že tega, da moram vse probleme v igrah reševati s puško, mečem, sulico ali ognjeno kroglo." Prepričan je, da ti ljudje zmorejo toliko več in se sprašuje, kdaj bodo končno naredili igričarsko izkušnjo, primerljivo s TV klasiki kot so *Skrivnostni otok, Na kraju zločina, Zahodno krilo, Seinfeld*... Navsezadnje je povsem na mestu tudi njegovo vprašanje: "Kakšen je prispevek iger kot medija k človeški kulturi?" Na nek način torej razvijalci sami omejujejo vsebino svojih iger bolj kot državni organi, le da povsem na drugem vsebinskem področju. Junaki igričarskega sveta so za Warrena zato možje kot je Will Wright ter celotna Nintendova družčina, ki še zna pripraviti kaj novega.

Ob tem bi Warrenovim modrim in kritičnim mislim dodal še svojo: "Ali so za čedalje bolj enolično, na nasilje omejeno vsebino, krivi res le razvijalci in založniki? Ali jih v to ne silimo ravno igralci sami?" Če boste za praznična darila kupovali igre, morda pomislite tudi na to...

IgrePrihajajo

Nov naslov rubrike in enako poslanstvo – vsak mesec napovedi najbolj vročih naslovov sveta računalniških iger...



Tale goska ne bo širila ptičje gripe.

Se vam muzeji zdijo preveč "mrtvi"? 47 bo ta pridevnik prenesel v precej bolj dobeseden pomen.

Z ženskami naš hladnokrvni atentator ni nikoli prav dobro znal.

Hitman: Blood Money

Krvavi denar je še vedno boljši kot nič denarja

Datum izida Januar
Založnik Eidos
Razvijalec IO Interactive
Na spletu www.hitmanbloodmoney.com

Eden izmed rekih plešcev, kateremu niti najbolj poreden mulc v soseski ne upa omenjati besed "biljard" in "glava" v istem stavku, se vrača: grafično lepši, vsebinsko globlji in osebnostno še bolj predan denarju. Možnost interakcije z okoljem in mnogo bolj življenjskimi osebami v njem bo tokrat občutno razširjena – informacije boste lahko recimo dobili iz klepeta z receptorko, ko se boste prijavljali v hotel, ali pa s kramljanjem z natakarjem, ko vam bo ta točil pijačo. Tudi po končani nalogi bodo vaše akcije zabeležene - zlasti skozi članke v časopisih, kjer boste lahko spoznavali tudi podrobnosti osrednjega zapleta: atentatorji v agenciji agenta 47 umirajo en za drugim, dokler popularni pleško ne ostane "poslednji Mohikanec".

A če boste na naslovnicah puščali zapise v stilu "Množično grobišče v igralnici", vas bo novi sistem nagrajevanja/plačevanja ustrezno kaznoval. Agencija bo namreč vsakršno "čiščenje" za vami ustrezno zaračunala, denar pa boste še kako potrebovali sami: lahko boste podkupovali ljudi za informacije in lažne izjave za policijo ali pa kupovali in nadgrajevali orožja. Prav tako bo proti vam delovala zloglasnost: če boste uprizorili *Teksaški pokol z motorko*, obstaja precej večja verjetnost, da si bodo ljudje zapomnili vaš obraz ter vas v naslednji misiji nepričakovano prepoznali.

ŠPORT KREPI TELO

Da do bankrota ali smrti vendarle ne bi prišlo prehitro, bo poskrbel kar Agent 47 s svojo spretnostjo, ki se je ne bi branil niti perzijski princ. Možakar lahko skače z balkona na balkon, pleza po lestvah, ograjah, policah, se povzpne na strop dvigal, zgrabi mimoidoče in jih uporabi za živ ščit, se bolje postavi za nepričakovan napad, z udarcem od zadaj onesvesti žrtev, z metanjem predmetov poskrbi za preusmerjanje pozornosti. Tudi kotičkov za skrivanje trupel je neprimerno več: lahko jih zmečete iz balkonov, vržete v smetnjak, porinete v košaro za perilo ali hladilnik...

Praktično edina potencialna šibka točka je nekoliko okoren nadzor, a si tega vsaj pred končno različico ne upamo izpostavljati, da ne bomo še en naslov "Novinar iz neznanega razloga padel iz 15. nadstropja" v priljubljenem časopisu agenta 47.

Heroes of Might&Magic 5

Ko se udarijo pekel in nebesa...

Datum izida Februar
Založnik Ubi Soft
Razvijalec Nival Interactive
Na spletu www.mightandmagic.com

Morda so junaki res padli v druge roke, a namesto da v tem videli njihov konec, si raje zamišljamo, da bodo novi razvijalci, ruski Nival Interactive, znali tej potezni strategiji z močnimi primesmi igranja vlog dodati nekaj novega. Vsekakor se ne ustavljajo le pri povsem novem grafičnem pogonu, ki bo domišljijske dežele zmajev, pekla in nebes naredil žive, kot še nikoli. Možakarji topijo in znova sestavljajo tako kritične dele, kot je boj, za katerega je obljubljeno, da bo nehal spominjati na pisano šahovnico in se razvil v bolj dinamično izkušnjo, spet na drugi strani pa se posvečajo malenkostim, kot je izrisovanje sledi po poteh, kjer je stopal junak nasprotne strani. Kar je bilo od začetka mišljeno le kot vizualni sladkorček, se je razvilo v nov igralni element: junakova sled bo namreč odvisna od njegove stopnje in rase. Tako boste lahko razbrali, kdo se je smukal v vaši bližini, ne da bi ga dejansko ugledali; če vprašate nas, se ob tem spomnimo na pasje ovohavanje. Če odjadrate na uradno spletno stran, boste lahko do podrobnosti spoznali tudi nove rase, tudi pred kratkim razkrito Academy Faction, katere geslo gre nekako tako: "Nič bogov, nič gospodarjev. Znanje je moč, moč je svoboda." Torej smo vas pravkar naredili še kanček bolj svobodne. Ste srečni?

Full Spectrum Warrior Ten Hammers

Je kdo videl kje kakšnega Iračana?

Datum izida Marec
Založnik THQ
Razvijalec Pandemic
Na spletu www.fullspectrumwarrior.com

Dvakrat več dobrega je menda zelo dobro. Tako vsaj računajo pri Pandemicu, katerih izvirni *Full Spectrum Warrior* je imel prav zanimivo pot – po eni strani je bil namreč igra za trgovinske police, druga, rahlo prirejena različica, pa služi za učenje vojaških taktik ameriških vojakov. V drugo so se razvijalci posvetili zgolj običajnim igralcem, a so ohranili realistični pristop, ki se je tako dobro odrezal v prvo. Pri tem so imeli pri ustvarjanju precej bolj proste roke in so v *Ten Hammers* vključili nekaj elementov, ki so precej očitno manjkali v izvirniku.

Nadzirali boste dve ekipi vojakov in cilj je seveda tak, da jih med posredovanjem zaradi še ene vstaje v tipični srednje vzhodni državi čim manj spravite v krste. *Ten Hammers* ponudi dvakrat več možnosti za povelje-vanje možem in doda vrsto novih sposobnosti. Ekipe so sedaj lahko razbite v pare ter se poslužujejo novih tehnik kot je izvidništvo ali prvoosebni strel specialca. Poleg tega je skozi prijaznejši nadzorni sistem prisotna priročna možnost, da nadzirate ekipo Beta iz perspektive voda Alfa. Vaši vojaki bodo tokrat resnično umirali in časi, ko ste prerešetanega moža morali le poviti z nekaj obliži, so mimo. Ni kaj, poklicno tveganje se je povečalo.

Najbolj pričakovane

Katere bodo na police udarile še pred prazniki in katere po njih?

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Stubbs the Zombie	december	Aspyr Media	PCF 42	Akcijska strelska
Prince of Persia: The Two Thrones	december	Ubi Soft	PCF 45	Akcijska pustolovščina
SiN Episodes	december	Valve (Steam)	PCF 43	Prvoosebna strelska
Battle for Middle Earth 2	januar	Electronic Arts	PCF 44	Realnočasovna strategija
Rise&Fall:Civilizations at War	februar	Midway	PCF 40	Realnočasovna strategija
Company of Heroes	februar	THQ	PCF 41	Realnočasovna strategija
Star Wars: Empire at War	februar	Lucas Arts	PCF 40	Realnočasovna strategija
Tomb Raider: Legend	februar	Eidos	PCF 40	Akcijska pustolovščina
Crashday	februar	Atari	PCF 45	Arkadna dirkalna
Gothic III	zima	JoWood	PCF 40	Igranje vlog
Titan Quest	marec	THQ	PCF 43	Igranje vlog
Paraworld	marec	Deep Silver	PCF 44	Strategija z dinozavri
Dark Messiah of Might&Magic	jesen	Ubi Soft	PCF 45	Akcijsko igranje vlog
Supreme Commander	jesen 2006	THQ	PCF 43	Strategija
Warhammer: Mark of Chaos	zima 06	Namco	PCF 45	Realnočasovna strategija

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	CALL OF DUTY 2
2	GTA: SAN ANDREAS
3	FIFA 06
4	NFS: UNDERGROUND 2
5	QUAKE 4

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	NFS: MOST WANTED	PCF 41
2	GOTHIC III	PCF 40
3	POP: TWO THRONES	PCF 46
4	HALF-LIFE 2: AFTERMATH	PCF 41
5	UT 2007	PCF 40

Commandos Strike Force

Popolna preobrazba

Datum izida 2006
Založnik Eidos
Razvijalec Razvijalec Pyro
Na spletu www.commandosstrikeforce.com

***Commandos* po imenu,** *Commandos* po časovnem obdobju in prizorišču, toda ali so to *Commandos* po duši? Vsekakor ni videti tako. Strateška franšiza je bila postavljena na glavo. Izometričen pogled ni bil nadomeščen s kako prosto 3D kamero v slogu *Blitzkrieg 2*, temveč je igra zamenjala kar celo zvrst ter se podala v vode prvoosebnih strelskih iger, kjer menjate nadzor nad posameznimi vojaki v slogu *Hidden&Dangerous*. To je pravzaprav lahko dober način za hiter opis ideje izza *Commandos: Strike Force*; pomislite na strategijo *H&D*, a s tempom *Call of Duty*. Vaš vod sestavljajo trije tipi enot: mišičast pripadnik zelenih baretk za nekaj resno obrcanih riti, ostrostrelec za natančno streljanje ter vohun. Ta je posebno zanimiv tič: z njim boste lahko kradli uniforme padlih sovražnikov ter se vrinili v njihove vrste, nastavili eksploziv ali ubili posebej pomembno tarčo ter nato hladnokrvno odkorakali. Med liki lahko preklapljate kadarkoli, in to je praktično vse, kar je ostalo od nekdanjega strogo strateškega pristopa.

Prince of Persia The Two Thrones

Psihologa, prosim, tukaj imamo primer razcepljene osebnosti

Datum izida December
Založnik Ubisoft
Razvijalec Lasten
Na spletu www.princeofpersiagame.com

Tako kot vsa končna poglavja v dobrih trilogijah, bo *POP3* (ali *The Two Thrones* kot je znan zdaj) vzel dobre elemente iz prvih dveh poglavij serije ter jih združil z malo lastne začimbe. Seveda ne bo šlo brez akrobatskih potez in tokrat bo princ prvič skakal izven zaprtih in resno omejenih prostorov; prizorišče bodo namreč kar strehe, ulice in tržnice nemalo spremenjenega domačega mesta. K temu navržemo še temačni podton, ki je bil v serijo vpeljan z *Warrior Within*. Tokrat bo ta nastopal v obliki Temačnega princa, ljubitelja ognja in ponosnega lastnika smrtonosne verige za trganje glav. In to je osnovni recept za *POP 3*. Boj ostaja poln na pol prostega tekanja po zidovih in odbijanja od njih, za popestritev ritma so dodane atraktivne dirke s kočijami, opremljene s priročnimi rezili, ter bitke z mogočnimi šefi stopenj. V bistvu imamo malo dvomov le zaradi nekam preveč vnaprej določenega poteka akcije. Vpogled v predogledno različico nam je namreč razkril nekaj boleče linearno obarvanih stopenj, a verjamemo, da bo do končne različice tale up tretjeosebnih akcijskih iger našel še nekaj dobrih rešitev.

SWAT 4

The Stetchkov Syndicate

Stečkov? Se vidi, da so ime sestavljali angleško govoreči. Stečkov?!

Datum izida Februar
Založnik VUGames
Razvijalec Irrational Games
Na spletu www.swat4.com/us/site

***SWAT 4* je bil** presenetljivo velika uspešnica za VU, ki se je dvignil zlasti na krilih priljubljenega kooperativnega večigralstva. Izdelava dodatka je bila zato tako pričakovana poteza, kot tudi slepilna granata po počasno odprtih vratih. Torej brez nadaljnjega odlašanja recite zdravo *The Stechkov Syndicate*. Čeprav se sliši kot simulacija upora sindikatov, bo dodatek v resnici Rusijo prikazal kot eno veliko, srečno, oboroženo, kriminalno družino. In seveda se ukvarjajo tudi z izvozom svoje dejavnosti ter odpirajo franšize po vsem svetu v različnih industrijskih panogah. NIti Amerika ni varna!

Porast kriminala v domačem mestu članov SWAT, lahko pomeni eno: obiski iz Sibirije! Čas je, da dol fantje počistijo nekaj smeti.

Ta rahlo retro pogled, ki spominja na obdobje po hladni vojni, je sicer v precej običajni razširitveni vsebini za taktično strelsko igro. Sedem novih eno- in večigralskih prizorišč, nov večigralski način, imenovan Smash&Grab (razbij in zgrabi) ter peščica novih pušk so pričakovane pridobitve, a nekaj na diha dodatek črpa tudi iz BF2. Ne erjetno uspešni "ocenjevalni" strel niki iz strelske igre razvijalca Dice, v *S4: TSS* namreč našli svoj klon, k tudi sistem za komuniciranje VoIP i možnost, da vodje ekip dajejo ukaz svojim podrejenim. Glavna zvezda šova pa je na novo razširjeno kooperativno večigralstvo, ki zdaj hkrati sprejme do 10 igralcev.

igričarske drobtine

Novičke iz sveta iger, ki jih preprosto nismo mogli obdržati zase...

Beli heteroseksualni moški

To naj bi bile po besedah Mednarodnega združenja razvijalcev iger (IGDA) tri besede, ki opisejo najbolj običajnega razvijalca. Poročilo navaja, da je med 6.500 preučevanimi osebami 68,5% razvijalcev moškega spola, 83,3 jih je belcev in 92% heteroseksualnih. Dve tretjini jih je dokončalo univerzitetni študij, povprečna plača je 55.000 dolarjev letno, starost 31 let, pri čemer imajo 5 let delovnih izkušenj. Najbolje plačani so belci in zaslužijo kar 11.000 dolarjev letno več kot povprečen Afro-Američan, latinskih je v razvijalskih vrstah le 2%. Hm... Ironično se razvijalci v veliki meri strinjajo, da je ravno raznolikost delovne sile tista, ki povečuje izvirnost in uspešnost iger...

Še več nogometa

Tokrat pouličnega. Sicer gre že za drugi del serije *FIFA Street*, a prvega za PC-je - sodeč po ocenah konzolne različice, nismo zamudili česa nepozabnega. *FIFA Street 2* obljublja več kot 300 zvezdniških igralcev, pestre lokacije s celega sveta, skrajno arkaden nogomet, poln postavljaških potez (zlobni jeziki: in kje je tu razlika v primerjavi z "navadno" *FIFO*?), intenzivno igro 4 na 4 ter posameznim igralcem lastne zaključne poteze. Dokončna sodba bo znana čez slabega pol leta, ko bomo s streli z nekaj deset metrov trgali mreže.

Nekaj zajcu podobnega

... in pes, ki se odzivata na ime *Sam&Max* sta potrjeno na oživljanju! Če smo do sedaj, objavljali novice tipa "bo ali pa ne bo", je tokrat usoda pustolovskega para z bolnim smislom za humor dokončno znana. Telltale Games so zakupili vse potrebne pravice in skupaj z očetom stripovskih likov Steveom Purcellom že pridno delajo na novih epizodah. Prejšnji mesec so celo postavili uradno stran, kar je ponavadi dovolj zanesljiv pokazatelj, da razvijalec misli resno. Odklikajte torej na **www.telltalegames.com/sam_and_max** in spremljajte prihodnje novice.

Pirates of the Burning Sea

Izpadanje zob ali kislo zelje? Težka odločitev

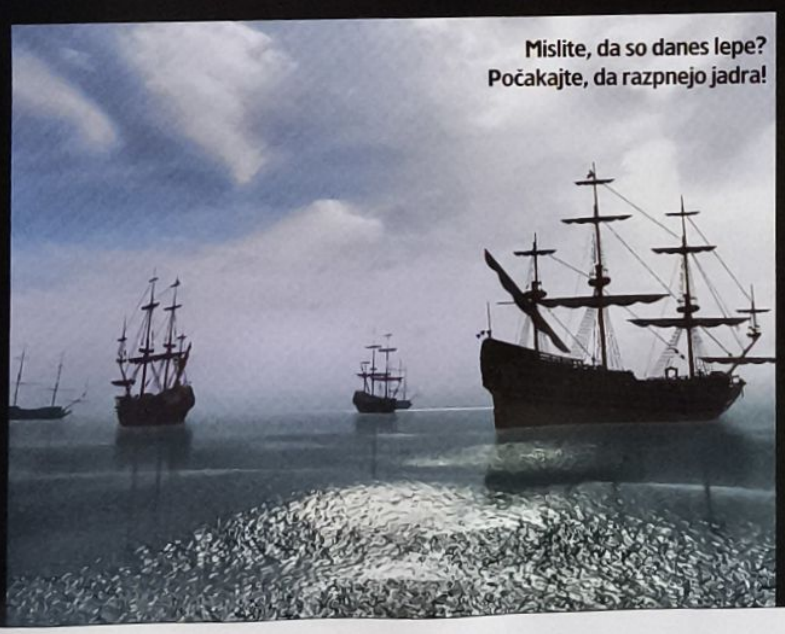
Datum izida Zima
Založnik Bo potrjeno
Razvijalec Flying Lab Software
Na spletu www.burningsea.com

Nobenega zmaja, a hudičevo veliko ladij – obeta se nam precej neobičajna igra MMORPG. *PBS* vas bo postavila v Karibe okoli leta 1720, ko je morje pripadalo trem velikim silam: Španiji, Veliki Britaniji in Franciji. Trem velikim in eni zelo nevarni – piratom. In to so štiri strani, za katere se boste po stvaritvi lastnega lika lahko odločili. Če se boste podali na stran velikih imperijev, vas bodo posebne naloge čakale v vseh državnih palačah, če boste razbojnik, ste sam svoj gospodar. Za vse bo nalog več kot dovolj in trenutno razvijalci razmišljajo kar o dveh rdečih nitih – ena bo tista, ki si jo boste pisali sami, druga bo približno enkrat na mesec dobila nov del in tako držala dolgoročno zanimanje sodelujočih v pomorski pustolovščini.

SE VIDIMO NA MORJU!

Čeprav bo precej akcije in nalog potekalo na trdnih tleh, so tiste bolj zanimive povezane s pomorskimi boji. Samo potovanje po morju naj bi bilo izpeljano precej poenostavljeno, nekako podobno *Sid Meier's Pirates*!, medtem ko bodo boji precej bolj realistično usmerjeni. Na voljo bo dvajset tipov ladij, dvanajst vrst streliva, upoštevati bo potrebno veter, poškodbe ladje, stanje posadke. Na morju bo prisotna tako možnost boja igralec proti okolju, kot igralec proti igralcu, na kopnem pa na žalost vsaj od začetka mečevanje ali podobno merjenje moči med živimi nasprotniki ne bo mogoče.

Posebno atraktivno zna biti zavzemanje in branjenje pristanišč – ta bodo namreč pomembni viri dobrin, opreme in nalog, zato bo v interesu frakcije, da jih ima v svojih rokah čim več. A pot do njihovega lastništva ni prav nič lahka – najprej bo treba opraviti kopico misij, nakar se bo okolica pristanišča spremenila v prosto okolje za spopade med igralci. V končni, odločujoči bitki se bo lahko naenkrat pomerilo več kot 50 ladjevij in zmagovalci bodo za nekaj tednov, preden se bo lastništvo "ponastavilo" uživali v prigaranem imetju. Najboljši posameznik bo lahko v mesto postavil celo ogromen lasten kip! Posebna poslastica bo tudi zvočna podlaga – na njej namreč dela človek, ki je za sodelovanje pri filmu *Gospodar in bojevnik* prejel nagrado filmske akademije. Ali dobra igra MMORPG res ne potrebuje niti enega zmaja? Če bo šlo vse po načrtih, bomo to izvedeli še pred prvimi zvončki, že zdaj pa se lahko na spletni strani vpišete za beta testiranje!



Mislite, da so danes lepe? Počakajte, da razpnejo jadra!

Pirati s Karibov **in Sid Meier so prebudili prav posebno zvrst. *PBS* pa jo bo za povrh vsega mutirala v večigralsko izkušnjo.**

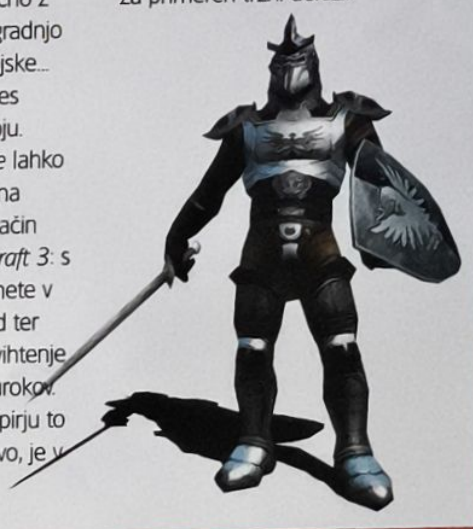
Oprostite, ampak arhitektu ste pa res plačali odločno preveč!

Spellforce 2

Poroka dveh zvrsti, drugi del

Datum izida Pomlad
Založnik JoWood
Razvijalec Phenomic
Na spletu spellforce.jowood.com/sf2

Sicer je bil prvi *Spellforce* daleč od tega, da bi nas od vsega osupljivega zmetal po tleh, a je kazal zanimive potenciale. Dejansko gre za zmes dveh zvrsti – realnočasovne strategije in igranja vlog. Sicer to ni nič kaj unikaten recept, a vsi, ki ste izvirnik preigrali, veste, da gre za nekoliko globljo združitev, kot smo jih vajeni. Na eni strani ste imeli dokaj običajno pisano strategijo, vključno z nabiranjem virov, gradnjo stavb, širjenjem vojske... druga pa se je zares pokazala šele v boju. Junake v *Spellforce* lahko namreč nadzirate na precej drugačen način kot recimo v *Warcraft 3*: s klikom se premaknete v tretjeosebni pogled ter sami prevzamete vihtenje meča in metanje urokov. In čeprav se na papirju to sliši nadvse zanimivo, je v praksi precej šepalo. In zato prihaja *Spellforce 2* – od odličnih idej želi preiti k odlični igralni izkušnji. Na voljo vam bodo tri vojskujoče se strani, Pact, Realm in Clan, ki pa dobijo skupnega sovražnika: na njihova ozemlja namreč prodira vojska temnih vilincev. Tokrat boste lahko hkrati nadzorovali in razvijali pet junakov, pri čemer bo vsak pomenil povsem novo izkušnjo v boju ter igral svojo vlogo v zgodbi o zadnjem boju človeštva za obstanek. In verjetno tudi o borbi *Spellforce 2* za primeren tržni delež...



SEGA in EA začela z digitalno distribucijo

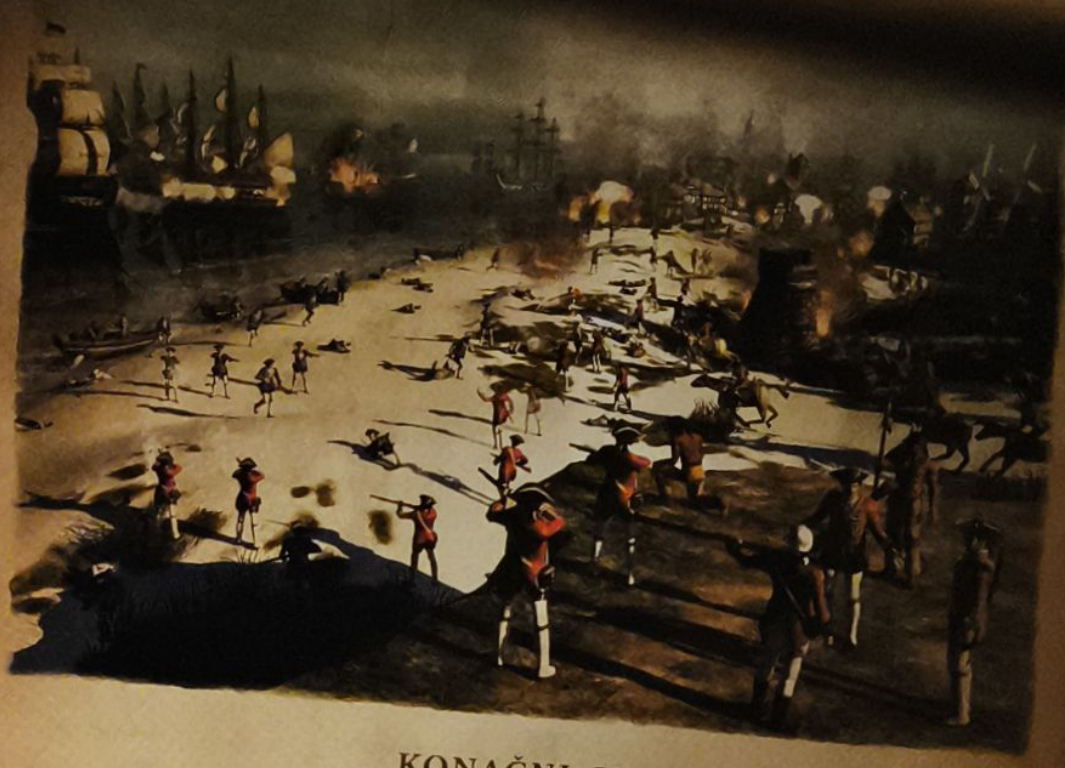
Kar smo ves čas vztrajno napovedovali, se je še pred novim letom uresničilo. Digitalni distribucijski sistem Steam je spodbodel konkurenco in založniška giganta EA in SEGA sta začela resno delati na tem področju. Medtem ko se je SEGA posla lotila bolj velikopotezno in je že najela razvijalca primernega sistema, prek katerega bodo na voljo tudi njihove starejše uspešnice, EA zaenkrat ponuja le dodatek za *Battlefield 2*, imenovan *Special Forces*. Pred prazniki misli temu dodati še dodatke za *Sims 2*. Obžalujemo le, da založniki ne premorejo toliko poštenosti, da bi zaradi nižjih stroškov svoje igre ponujali tudi po nižji ceni.

Upihnite svečke

RTS serija *Command & Conquer* praznuje okroglih deset let razveseljevanja vseh akcijskih strategov. Revolucionarna serija se je začela daljnega leta 1995, s prvim delom *Command & Conquer*, v katerem se je med drugim pojavila tudi naša mala Slovenija. Ob obletnici EA pripravlja paket bonus DVD-ja ter vseh 12 iger *C&C* z dodatki, in sicer: *Command & Conquer* + *Covert Operations*, *Red Alert* (+ *Aftermath* in *Counterstrike*), *Tiberian Sun* + *Firestorm*, *Red Alert 2* z maščevanjem Yurija, *Generals* + *Zero Hour*, in edino večjo stranpot serije, prvoosebno strelsko igro *Renegade*. Paket bo nosil naslov *The First Decade*, izdali ga bodo februarja 2006, cena v ZDA bo okoli 40 dolarjev (okoli 9.000 SIT).

Knjiga S.T.A.L.K.E.R.

Kot da bi nas načrtno dražili in jezili! Medtem ko strelsko igro *S.T.A.L.K.E.R.*, ki obljublja napreden videz in neverjetno prostrano okolje Černobila, kjer se bomo morali boriti proti mutantom ter za čudaške bogataše nabirati dragocene artefakte, že več kot leto prestavljajo, avtorji prav veselo razlagajo, da bodo še pred igro izdali knjižno različico zgodbe iz igre ter kako srečni so, da jo bodo lahko podali še na tak način. Fantje, kaj ko bi raje delali na tistem, na kar resnično čakamo, ne pa da se greste brata Grimm?! THQ sicer trenutno trdi, da bomo igro dobili februarja.



KONAČNI CILJ:
Oblikuj končno podobo novega sveta.

TRENUTNI CILJ:
Preživi naslednjih 10 minut.

Razvijaj svojo vojsko. Vodi armade. Inspiriraj narode. Z vašim bleščečim strateškim načrtovanjem in neusmiljeno bojno taktiko, oblikujte nov svetovni red. Zgradite nov imperij. Boste zmogli preživeti dovolj dolgo?

The Elder Scrolls IV
OBLIVION

PCF pokuka v novi svet...

V zadnjem času smo se s svojimi prijatelji podali na nekaj čudovitih pustolovščin, vendar je zdaj napočil trenutek, da zbežimo pred ljudmi. Letošnje leto je bilo namreč v znamenju popolne prevlade masivnih večigralskih iger igranja vlog (MMORPG). 12 mesecev nenehnih razočaranj in podpovprečnih izdelkov je zvrst enoigralskih iger postavilo v še posebej nevaren položaj. *Vampire The Masquerade: Bloodlines* in *Knights of the Old Republic 2* sta bili na primer izdani v precej slabem stanju. Najboljši primer zvrsti, *Dungeon Siege II*, pa je tako akcijski, da si še komajda prisluži oznako "igranje vlog". Oder je potemtakem pripravljen za *Oblivion*, ki nas bo spomnil, da enoigralsko igranje vlog v sodobnem času še zmeraj zavzema izjemno pomembno mesto.

AKCIJA IN REAKCIJA

Oblivion – kot vse prejšnje igre serije *Elder Scrolls* – v bistvu združuje obseg in svobodo iger MMO s stopnjo pozornosti do igralca, ki jo premorejo enoigralske igre. Ker igra ni vezana na statični svet, v katerem lahko številni igralci opravljajo razne naloge, lahko razvijalec spremeni okolje na pomenljive načine v skladu z vašimi dejanji. Čeprav se odpoveste konceptu vzpostavljanja interakcije z ljudmi, pa pridobite svobodo, v kateri svet postane nekaj več kot okrasno prizorišče vaših pustolovščin. Lahko ga spremenite, prav tako kot lahko sam spremeni vas.

Čeprav predstavlja serija *Elder Scrolls* spomenik tovrstni viziji, pa ima Bethesda z *Oblivion* najboljšo možnost dejansko ustvariti igro, ki bo realizirala njen potencial v celoti. *Morrowind* je bil izvrsten – vendar ob času izdaje tudi poln napak in nekaj resnično neprijetnih vidikov. Na srečo pa je bil velika uspešnica, saj je bil izdan tudi za Xbox, kar je Bethesdi navrglo precej denarja za nadaljnja vlaganja. Igre podjetja Bethesda slovijo po tem, da so v času izdaje hrošče, razvijalska ekipa pa tokrat meni, da je ta težava odpravljena. Namesto da bi s testiranjem pričeli ob zaključku procesa razvoja igre, so se ga ustvarjalci lotili prej, oddelek za zagotavljaje kakovosti pa je ves čas preizkušal številne kompleksne permutacije umetne inteligence. Dvomimo sicer, da bo absolutno brez napak, vendar pa je UI tako prepričljiva, da smo skoraj gotovi, da bomo priča Najboljši igri vseh časov.

KAJ POČETI?

S sistemom Radiant UI so se pri Bethesdi približali popolnoma novi stopnji natančne reprodukcije življenja v svetu igre. Glavna ideja je, da ima vsak NPC v igri lastno zbirko želja. Te potrebe in situacija, v kateri se znajdejo, bodo usmerjale njihova dejanja. Če bo nek lik na primer lačen, bo verjetno poskušal jesti hrano v svoji hiši. Če tam ni nobene hrane, se bo moral odločiti, kaj bo glede tega ukrenil. Če je izurjen v določenih veščinah, se lahko odpravi v divjino in poskuša uloviti žival, da bi zaužil njeno meso. Če ima denar, se lahko odpravi v eno izmed trgovin v mestu in kupi svoj dnevni kruhek, nato pa se vrne domov in ga poje. Bolj zahrbtni liki se lahko domislijo celo kraje predmetov. Če se nekdo zaradi takih opravkov izmuzne iz hiše, se boste očitno lahko vtihotapili vanjo in si ogledali notranjost. Dober premislek je zmeraj pametna naložba. Če veste, da boste določen predmet v hiši iskali dalj časa, se lahko znajdete in preprosto izpraznite zalogo hrane – tako lik prisilite, da se bo odpravil po nakupih

Razvijalec 2K

Datum izida Februar 2006

Na spletu www.elderscrolls.com

Tale kip nima nobene možnosti.

V igri vas čaka več kot 1.000 edinstvenih NPC-jev.

Ne bojimo se tvoje ognjene avre, žareče rdečih oči in velike sekire, tepec.

Kjer pa se vam bo resnično pričelo vrteti – in kjer boste pričeli sočustvovati z ubogimi preizkuševalci igre – pa je spoznanje, da vsi ti sistemi UI vzpostavljajo medsebojne interakcije. V enem izmed najbolj znamenitih demonstracij letošnjega leta smo si lahko ogledali primer delovanja Radiant UI na ženski v njenem stanovanju, ki poskuša doseči določene cilje. Prvi med njimi je urjenje v streljanju z lokom; težava pa je v tem, da niti približno ni tako sposobna, da bi ji uspelo zadeti tarčo. Če bi vadila dovolj dolgo, bi se njena veščina izboljšala, vendar se namesto tega odloči, da bo posegla po napoju, ki izboljšuje spretnost. Ko ga spije, pridobi ustrezne dodatne točke, kar ji omogoča izvedbo naloge. Dodatne točke, ki jih pridobi s pitjem napoja pa bi lahko bile vaše, če bi ga spili sami.

PASJE TEŽAVE

Nato želi malce brati, zato se udobno namesti v naslonjač s knjigo v roki. Nova težava pa je v tem, da njen pes teka naokoli in laja, ker ga je nekaj vznemirilo. Zaradi tega se ženska ne more skoncentrirati na svoje opravilo, ker pa je nadarjena uporabnica čarovnij, ga utiša s pripravnim urokom, ki v bevskača spusti električno iskro. Kasneje ji iz istega razloga ne uspe zaspati. Slabe volje vstane iz postelje in nad ubogega mešančka pošlje ognjeno puščico, zaradi česar ta zbeži iz hiše. Mirno lahko zaspi brez vaše pomoči. Kar je zares inovativna zadeva.

Še veliko bolj impresivne pa so spremembe, ki so jih uvedli pri Bethesdi, da bi igralcem olajšali vstop v svet *Elder Scrolls*. Medtem ko so se nekateri ljudje popolnoma zatopili v svet *Morrowinda*, pa je druge motila količina pohajkovanja in še zlasti precej nezanimivo bojevanje. Vse to je v Oblivion doživelo spremembe. Namesto da bi se morali zanašati na svoje lastne noge in občasno na transportna sredstva, boste lahko po obisku pomembne lokacije (kot so mesta ali ruševine in vse drugo, kar ne predstavlja kilometrov podrobno izdelane divjine med temi kraji) tja prestavili takoj iz katerekoli točke v svetu (pod pogojem, da niste ravno sredi spopada, seveda. Nobenih goljufij!) Ta sistem tako kot v *Guild Wars* pomeni, da raziskovanje sicer poteka počasi, vendar je zato vračanje na določene točke neprimerno manj utrudljivo. Prav tako boste že na začetku imeli na razpolago določeno stopnjo svobode, saj se boste lahko teleportirali v večja mesta in tako izbrali, v katerem izmed njih boste pričeli svojo pustolovščino.

Še bolj obsežne spremembe je doživel sistem bojevanja. Kljub prvoosebni perspektivi je *Morrowind* deloval kot stari sistem D&D, po katerem pritisk gumba za napad ni niti najmanj vplival na to, kaj se bo z udarcem dejansko zgodilo. Animirani meč je lahko zadel naravnost v pošast, vendar ni povzročil nobene poškodbe, če računalniku ni uspel izvesti natančno določenega meta kock, ki bi zagotavljal udarec. Takšen sistem lahko v trenutku pokvari vzdušje in daje videz hroščatosti, če niste ravno ljubitelj ali poznavalec tega žanra.

V *Oblivion* je bojevanje izpeljano drugače. Če vaš meč zadene, ste povzročili škodo, če blokirate napad s ščitom, je to zmeraj uspešno. Toda podobno kot pri Deus Ex, igrajo statistike še zmeraj pomembno vlogo. Namesto da bi vplivale na to, kako pogosto udarite z

Lep telovnik, gospod. Je to volna?

Pete Hines, nič manj kot podpredsednik Bethesde.

Cehovske vojne

Vi ste glavni in tokrat vas dejansko čaka služba...

Glavni štirje cehi – ceh bojevnikov, magov, tatov in temne bratovščine - sestavljajo pomemben del igre. "Ko prilezete na vrhovni položaj v cehu, dobite posebne bonuse," je povedal Pete Hines. "Vse skupaj ni podobno Morrowindu, kjer se ni nič spremenilo, ko ste postali vodja ceha. Sedaj so z vodenjem ceha povezane tudi nekatere odgovornosti." Članstvo v eni izmed glavnih organizacij pa ne izključuje drugih možnosti za pustolovščino, saj se lahko pridružite več skupinam hkrati. V zakotnem delu mesta pa boste naleteli celo na pretepaške klube.

Vašo veščino "Sprejemaj ponudbe od mornarjev" uporabljajte previdno.

Skrivnostni Oblivion

Po vsem svetu igre se naključno odpirajo portali do temačnega kraljestva *Oblivion* in bruhajo njegove peklenske prebivalce. Bethesda do izdaje igre ne želi razkriti nobenih informacij o teh portalih, preko katerih bodo igralci lahko potovali, da bi zaprli razpoko. Odločno vztrajajo pri tem, da ta del igre ostane skrivnost, ki jo bodo odkrili sami igralci, saj bi njeno prezgodnje razkritje pokvarilo vtis. "Eno izmed dejstev, ki smo jih spoznali pri *Morrowindu*," je povedal Pete Hines iz podjetja Bethesda, "je bilo to, da smo ustvarili vse te impresivne sekvence, katerih učinek je zbledel že po prvih posnetkih, ki so pricurljali v javnost. Tokrat smo se odločili, da bodo nekatere krasne zadeve ostale skrivnost." Hmmm. Kako uvidevno.

"Oblivion je bolj ambiciozen, bolj dostopen in neprimerno bolj obsežen kot njegov predhodnik"

Novi obrazi

Priredite videz vašega lika

Čeprav ustvarjanje lika vključuje vse možne načine prilagajanja njegovih sposobnosti, pa se pri Bethesdi niso izognili standardom. Pri ustvarjanju videza vašega lika imate na razpolago ogromno možnosti. "Gre za poenostavljeno različico sistema, s katerim smo ustvarili računalniško vodene like (NPC-je) v igri," je povedal Pete Hines. "V igri boste našli več kot 1.000 NPC-jev, za vsakega posameznika pa smo želeli, da bi bil videti in bi deloval drugače, tudi znotraj iste rase. Pri desetih rasah je očitno, da so orki videti drugače kot redguardi, ne želimo pa, da bi si kdo ob srečanju z določenim likom rekel: "Hej – tega tipa sem že videl!". Gre za vaš obraz in pri igri, ki je tako obsežna kot *Oblivion*, bo bolje, če vam bo ta všeč, saj ga boste dolgo uporabljali.

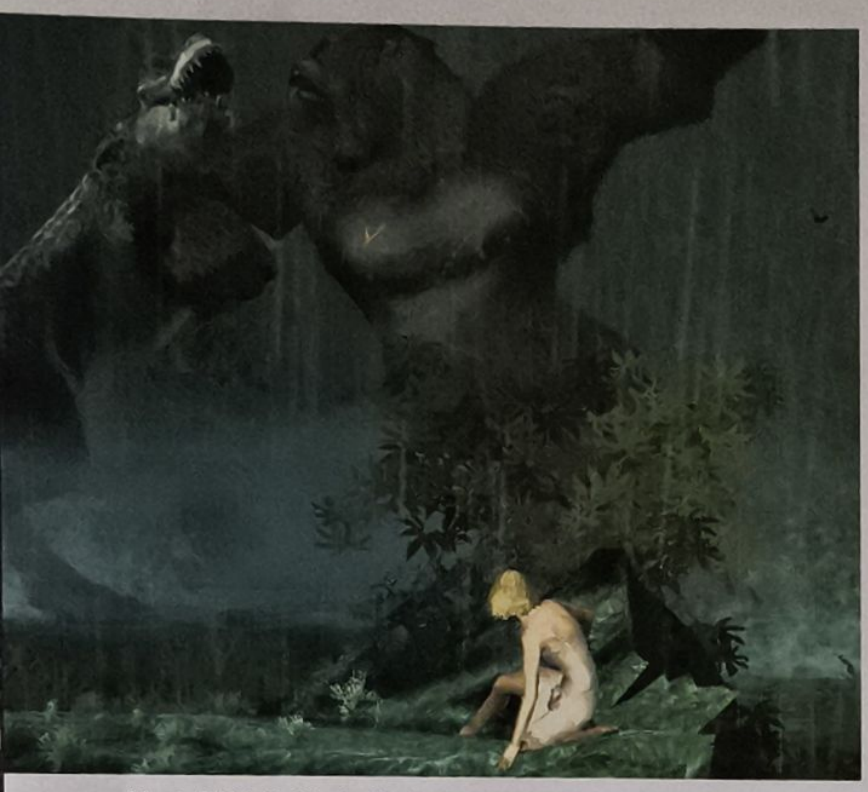
Na veliko hvaljena animacija okostnjakov v *Oblivion* – v vsem sijaju.

mečem, vplivajo na samo moč udarca. Poleg teh sprememb so bojevanju dodali tudi posebne poteze, kot so poskusi razoroževanja nasprotnika.

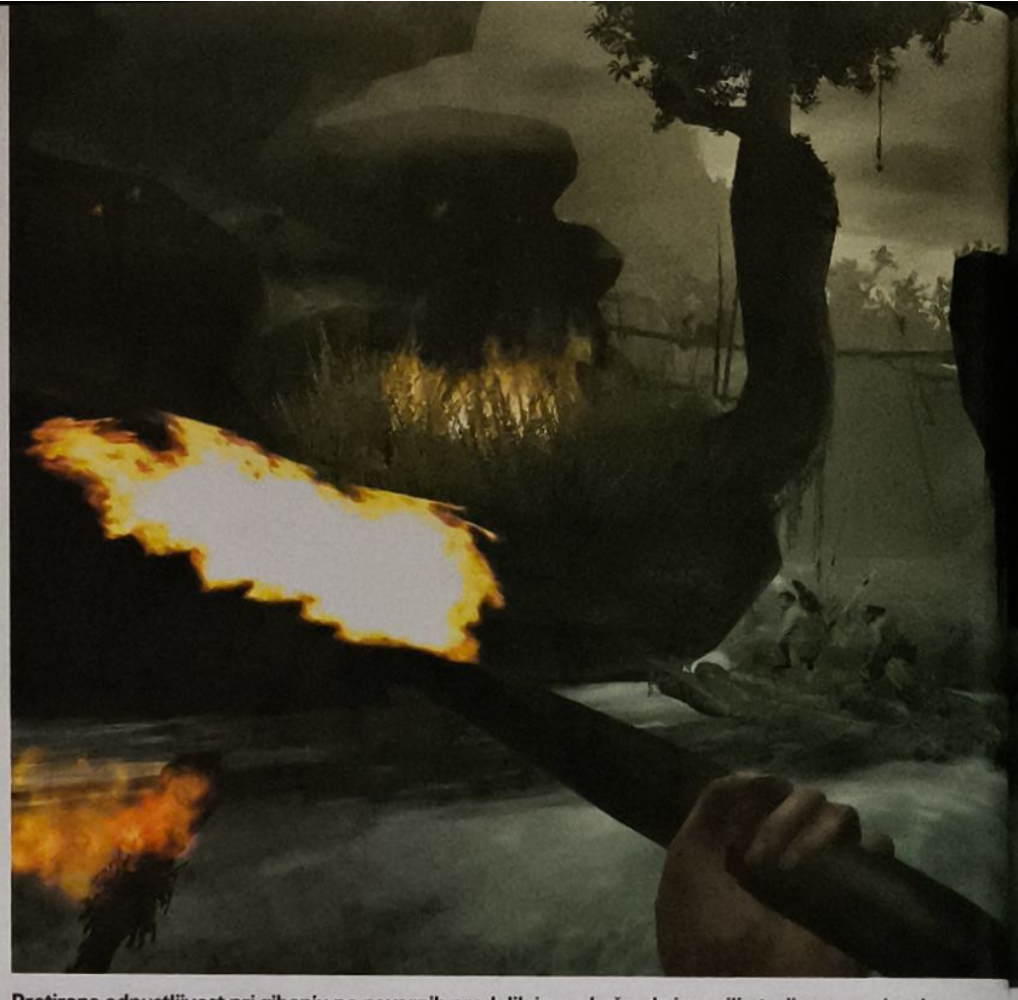
Oblivion je tako daleč od tega, da bi bil le še ena igra z bojevanjem, kot si je to sploh mogoče predstavljati. Med napredovanjem vsaka izmed veščin v igri odklene vedno bolj mogočne sposobnosti. Vzemite na primer veščino trgovanja. Z večjo stopnjo boste očitno dobili boljše ponudbe, ko boste v tej veščini dosegli mojstrstvo, pa boste lahko uporabili vaše agresivne trgovske taktike pri katerikoli osebi v svetu. Preprosto stopite do koga in poskusite kupiti čevlje na njihovih nogah. Z enako globino, ki je na razpolago tudi za prikritost, alkimijo, krajo, vlamljanje ključavnic, magijo in vse druge domišljijske sposobnosti, bo vaš lik – ki ste ga razvili iz ponujenega razreda ali pa popolnoma z izbiro poljubnih veščin – tako junaški posameznik kot... ste vi sami. Če ste seveda dejansko junaški.

Oblivion je bolj ambiciozen, bolj dostopen in neprimerno bolj obsežen kot njegov predhodnik – predhodnik, ki velja za enega izmed najbolj ambicioznih in najbolj obsežnih iger RPG v zadnjih letih. Pripravite se torej na neverjetno pustolovščino. **PCF**

"Oder je pripravljen za Oblivion, ki nas bo spomnil, da so enoigralske igre RPG še zmeraj pomemben žanr"



Morda *PJKK* ni igričarska klasika in ne revolucija zvrsti, zato pa je nedvomno umetniško navdahnjena zabava za množice.



Pretirana odpustljivost pri gibanju po nevarnih predelih jasno kaže, da igra cilja tudi na nove igralce.

MALI ČLOVEK VS. VELIKA OPICA

Peter Jackson's King Kong

Tomaž Bartolj, Kong in Jack se podajo na pustolovščino, ki jih spremeni za vedno

Založnik Ubi Soft **Razvijalec** Ubi Soft **Na spletu** www.kingkonggame.com

King Kong, filmska klasika iz leta 1933, je očarala množice in je bila obdolžena predvajanja v kinodvoranah z najbolj krhkimi stropi: po končanih predvajanjih so namreč še največje testosteronske surovine kino zapuščale z rosnimi očmi, ker jim je "nekaj padlo v oko". A čas je naredil svoje, *King Kong 2* pa ne: tako mlajše generacije vedo povedati le še to, da je bil King Kong orjaška opica z ljubezenskimi težavami – seveda z izjemo filmoljubov, ki znajo povedati še kaj več. Ima pa gorila srečo, saj ima pomembnega zaveznika: Peter Jackson je v zgodbo namreč zaljubljen od pobalinskih let naprej, in ko so se mu kot enemu najbolj slavnih režiserjev sodobnega časa odprla vsa vrata in prekleto debeli bančni računi, je vedel, kaj mu je storiti – King Konga obuditi za generacije v naslednjih stotih letih. A možakar je želel iti dlje od le filmske predelave – zraven je hotel še igro, vredno glavnega junaka. In če smo malce zlobni, je bila njegova najboljša poteza ta, da je zavrnil sodelovanje z EA, ki so menda Petrovo mnenje pri igrah *Gospodar prstanov* mirno ignorirali in samostojno sproducirali še nekaj kil igričarskih odpadkov. Peter je tokrat raje pomislil na očeta njegove najljubše sodobne igre – in Michael Ancel, glavni krivec za fantastično, a na blagajnah prezrto akcijsko pustolovščino *Beyond Good and Evil*, je bil nad ponudbo navdušen. Dva genialna možakarja, ki si delita ljubezen do opice in si vračata medsebojno naklonjenost – s tako kemijo ni moglo nastati nič drugega kot ena izmed najboljših iger narejenih po filmu.

Če zapleta v *King Kong* res ne poznate, je tule nesramno grob povzetek: obseden filmski režiser Carl Denham popelje svojo ekipo na mistični otok, kjer naj bi živela ogromna opica. Stvari gredo od začetka do konca narobe in peščica preživelih se kmalu znajde v boju za golo preživetje na silno sovražnem ozemlju. Poleg tega se gromozanska opica, ki se izkaže za še kako resnično, zaljubi v glavno igralko Ann Darrow in jo odpelje v svoj brlog. Po nemalo zapletih ljudem uspe bananajama omamiti in odpeljati v New York, kjer kosmatinec bridko smrt stori.

In kje je tukaj vaša vloga v *Peter Jackson's King Kong: Official Game of the Movie* (da, tako je polno ime igre), porečete. Pravzaprav boste odigrali kar dve – kake tri četrt časa boste Jack Driscoll, pisec scenarijev in junak po sili razmer, sicer pa sam King Kong. Verjetno ni treba posebno razlagati, da je izkušnja v vlogi malega, nepomembnega 1,8 metra visokega poba precej drugačna, kot v primeru nekajtonskega kralja otoka iz nočnih mor.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Beyond Good & Evil**
Ubi Soft
>> **Prince of Persia**
Ubi Soft
>> **GTA: San Andreas**
Take Two

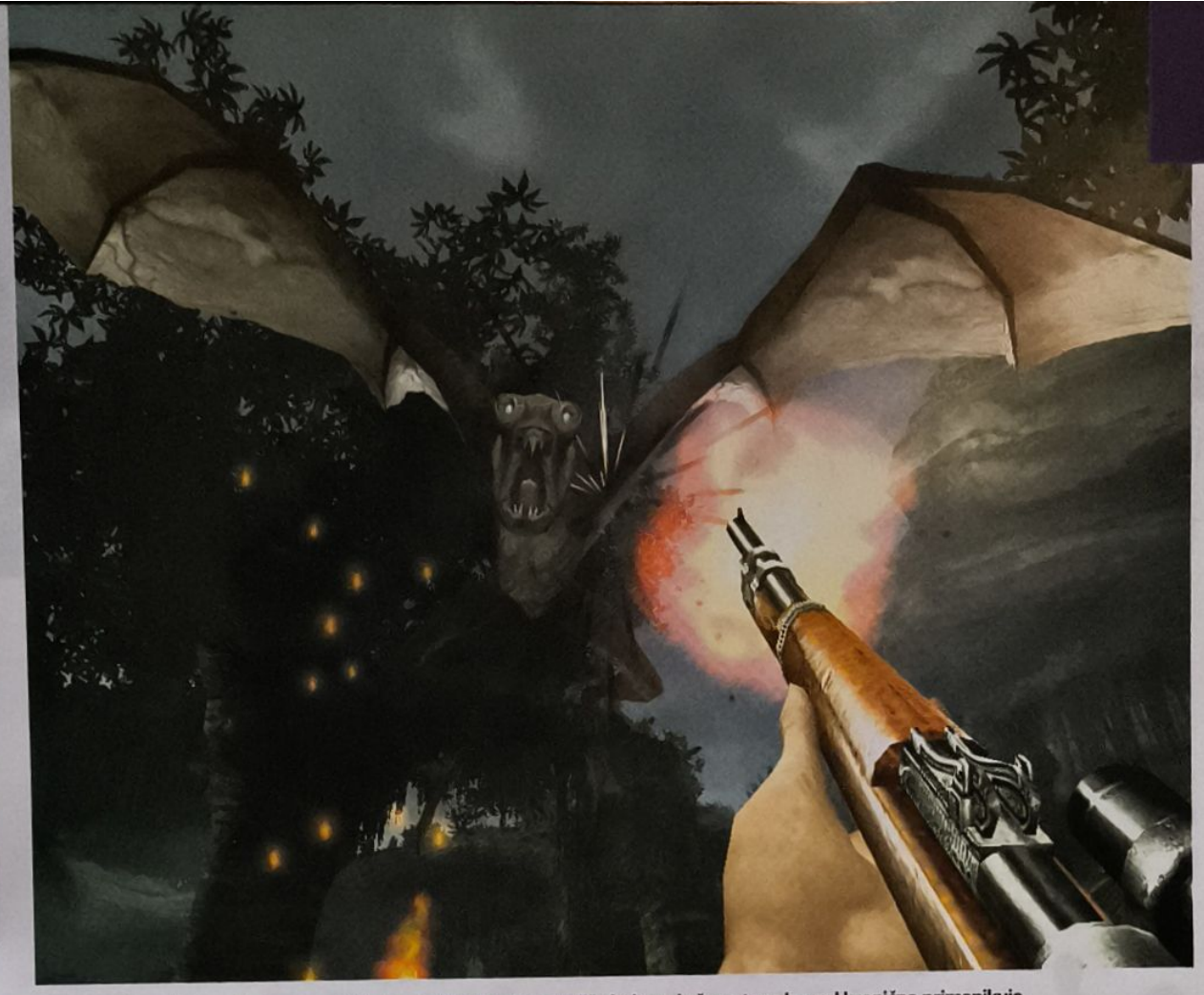
"S tako kemijo ni moglo nastati nič drugega kot ena izmed najboljših iger, narejenih po filmu"

1,8-METRSKI NIČ

Čeprav se morda ne sliši tako zanimivo, je igranje vloge Jacka v resnici hlače vlažeča in lase dvigajoča izkušnja. Tole namreč ni običajna prvoosebna strelska igra – kot prvo, nikjer ni nobenega pokazatelja stanja streliva (sicer ga je mogoče naknadno vključiti v menijih, a to počno le male prestrašene punčke) ali zdravja, ni merka, ki bi vam kazal, kam ciljate, in povrh vsega pogosto sploh ni puške. Jack mora pogosto uporabiti precej bolj prvinska sredstva za obrambo – tako pobira naokoli ležeče sulice domačinov brez občutka za turizem in ostre kosti pobitih dinozavrov ter jih za dodaten učinek zažiga na pogosto nastavljenih obrednih plamenih. Na srečo Jacku vsaj občasno delajo družbo ostali glavni liki, in čeprav so prvenstveno namenjeni vzdrževanju filmskega vzdušja ter občutka odgovornosti za opravljanje najnevarnejših nalog, se občasno izkažejo za prav koristne pri kritju hrbta v najbolj vročih spopadih s številčnejšimi in večjimi sovražniki, kot so gigantski škorpijoni, netopirji, strune in dinozavri vseh oblik. Za bolj "tako-tako" se izkaže le skupno reševanje preizkušenj, ki je dolgočasno ponavljajoče se opravilo. Vedno znova boste morali odpirati ogromna vrata, za kar boste morali: a) požgati grmovje, ki vam ovira dostop do njih, pri čemer boste v nekaj primerih pri prenašanju ognja morali pokazati nekaj iznajdljivosti, ali b) najti manjkajoči vzvod za odpiranje, ki bo vedno znova zastražen s smrtonosnimi pajki, ki jim boste morali nekako preusmeriti pozornost. Pri tem in vseh ostalih spopadih boste lahko sebi v prid obrnili tudi dejstvo, da so bitja na Skull Island požrešna kanibalistična banda: ni vam namreč treba pobiti sleherne gomazače grdobije, včasih je dovolj da pospravite le enega, nakar se bodo njegovi kolegi odpravili na malico dobesedno na njegov račun ter vam dali priložnost, da ozemlje prečkate neopaženi. To pa je v kombinaciji s požiganjem grmovja, v katerem gomazi nasprotnikov, tudi praktično edini življenjski signal nelinearnosti: vse ostalo je skriptirano, kar igri, katere glavni namen je pričarati občutek kinematičnosti, niti ne moremo očitati.

KRALJ OTOKA

In ravno v trenutku, ko vam bo začelo vse bežanje in igranje vloge nemočnega plena presedati,



S sabo lahko vedno nosite le eno orožje, ki vam jih z letalom spušča kolega, in še za tega krogel kronično primanjkuje.

Za še večji občutek "filmskosti" lahko izberete tudi format slike 16:9 ali 4:3.

Pa nam pokažite še kakšnega fanta, ki bi se bil pripravljen za svoje dekle spopasti z dinozavrom!

nastopi tretjeosebni del igre. Velikan z mehkim srcem mora svojo novo ljubezen varovati in to na hudičevem otoku ni najlažje opravilo. Igralni del s King Kongom je v bistvu prikaz surove moči: orjak se vedno znova znajde v osupljivih spopadih ali pa z brutalno silo razbija prepreke, ki se pojavijo na poti do njegove ljubljene. Borilni sistem je kot precej elementov igre očitno poenostavljen za množice – z levo tipko na miški udarjate (udarce usmerjate s tipkami za gibanje), z desno barabo zgrabite ali jo vržete, z vrtenjem kolešča vključite bes in s preslednico tečete ali v svoj prid uporabite okolico: recimo skočite na steno in z nje naravnost na tiranozavra pod sabo ter ga spremenite v veliko pleskavico brez lepinje. Ko grdobe na te načine dovolj namahate, pride čas za zaključni udarec – tega sprožite s hitrim zaporednim klikanjem, kar bo nedvomno zahtevalo življenje marsikatere miši, a zadovoljstvo, ko boste tiranozavru razklenili čeljusti, je tega vredno.

Kar *Peter Jackson's King Kong* naredi za tako izvrstno igro, pa je umetniško razgiban ritem. Pa s tem ne mislimo samo na menjavanje vlog Jacka in Konga. Genialnost avtorjev (in tukaj je precej prispeval tudi Peter sam) se kaže, ko ste v enem trenutku skupaj s svojo skupinico, v rokah držite puško in se počutite vsaj približno samozavestnega, ko s skupnimi močmi na vrhu templja odganjate horde plenilcev, že v naslednji stopnji pa se znajdete sami, v rokah držite le sulico, za vami z bobnečimi koraki topota T-Rex, okolica se trese, slišite kako vam je za petami podrl steber, a nimate ne časa ne poguma, da bi se ozrli nazaj. Stisnete se v majhno votlino, z ognjeno palico brezupno mahate proti gromozanskem gobcu, zverina zarjove, prostor zadrgeta, slika se zamegli, zagrabi vas za nogo, vse postane rdeče, slika izginja, v ozadju se znajde gotska glasba, v ospredju bitje srca, Jackovi dihi postanejo globoki in redki, koža se vam ježi, s potnimi prsti komajda še uspete sulico zasaditi mesojedcu naravnost v žrelo, kar vam da trenutek, da se opotečete nekaj metrov naprej

Ni vse le strah, groza in akcija – *PJKK* zna odlično zajeti tudi rahločutnost velikana in njegovo žalostno usodo.

"Orjak se vedno znova znajde v osupljivih spopadih ali pa z brutalno silo razbija prepreke"

s sedaj še bolj razbesnjenim dinozavrom za sabo. Podobnih v spomin zapečenih trenutkov boste v *PJKK* dobili na pretek: King Kongovo razbijanje s hlodom v roki, davljenje T-Rexa, ostrostrelsko kritje poškodovanih spremljevalcev, stampedo gigantskih brontozavrov, strašljivi rovi z od vsepovsod padajočimi škorpijoni... In na drugi strani boste imeli prav tako orošene oči kot ob ogledu filmskega prvenca – vašo psiho in čustva bo *PJKK* popeljal na noro vožnjo, kot je niste vajeni.

SIVO-ZELEN SVET

Svoj delež pri tem odigra tudi tehnična plat: glasovno igranje je vrhunsko, grafika, čeprav včasih skozi nejasne teksture kaže konzolne korenine, s svojo temačnostjo, neštetimi odtenki sive, zamorjeno zelene in rjave, odlično odigra svojo vlogo ter budi vsesplošno nelagodnost. Animacije gibanja so brez napake, morda bi lahko avtorji vključili le nekoliko več zaključnih Kongovih udarcev, vmesne sekvence v vas vedno znova še poglobijo željo po nadaljnjem igranju in samodejne točke shranjevanja so razporejene tako, da bi se lahko celotna industrija iger zgledovala po njih.

In šibke točke? Kot prvo, igra je pošastno kratka – izkušeni igralci jo bodo lahko dokončali v vsega sedmih urah, nakar pravega razloga za ponovno igranje ni. Bonusi, ki si jih lahko s preigravanjem prislužite, pač niso nič posebnega (galerija konceptnih risb, predogled filma) in močnejši argument je želja po ponovnem doživetju nekaj res neverjetnih stopenj. Najbolj kisla kumarica pa so ponavljajoči se izzivi: pri tako kratki igri je to resna graja – čeprav se tempo krasno menjava, se boste proti koncu naveličali iskati vedno isti vzvod, s sulicami pobijati vedno isto zalego in s King Kongom na tako enostaven način mlatiti še petnajstega T-Rexa. In prav tako se zdi, da bi tistih nekaj igralnih minut v New Yorku lahko precej bolje izpeljali. Potem so tu še malenkosti kot je neusklajeno premikanje ustnic, slaba obrazna mimika likov in nezmožnost nastavljanja tipk znotraj same igre.

A če pogledamo celotno izkušnjo, je tole ena izmed najboljših "filmskih" iger, ki je sposobna spodbuditi pravo duševno katarzo, emocionalni vlakec smrti, poln dramatičnih in čustvenih preobratov, da vas bo prepričala še v ogled filma, ki pride k nam sredi decembra. **PCF**

Min 1GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D grafična kartica

Opt 2,8GHz, 512 MB RAM, 128 3D grafična kartica

Večigralstvo Ni ga – Kong je le eden

83% **PCF pravi...** "Z vzdušjem nabita mojstrovina, ki pokaže, kakšne bi morale biti po filmih narejene igre"

V KOŠ Z NJO?

NBA Live 06

Visoki možje, ki mečejo veliko žogo skozi obroč... zanimivo

Založnik EA Sports **Razvijalec** EA Canada **Na spletu** www.easports.co.uk

Ikona in napis, ki ju vidite, pomenita, da je tale dečko precej hitrih nog.

V času nastajanja tega besedila najboljšemu slovenskemu košarkarskemu klubu, Unionu Olimpiji, ne gre najbolje. Od zadnjih osmih tekem so jih izgubili sedem in možnosti za napredovanje v evropski klubski ligi so minimalne. Pa še glavni trener je letel. Upamo, da je v času, ko to berete, že kaj boljše. Če ni, vam predlagamo, da storite nekaj podobnega, kot smo storili mi – usmerite se v ligo NBA in tam navijajte za naše fante, ki jim letos spet ne gre slabo. Ali pa si namestite letošnjo različico igre *NBA Live*. No, če ste ljubitelji športa, potem ste to gotovo že storili.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Madden NFL 06**
EA Sports
>> **NHL 06**
EA Sports
>> **Pro Evolution Soccer 5**
Konami

Butanje s komolci in kričanje na nasprotnika je znana obrambna taktika pri tem športu.

Uh, komaj smo dobro začeli, že smo označili *NBA Live 06* kot igro, ki je namenjena zgolj ljubiteljem. Pri vsem tem gotovo ne pomaga logotip skupine EA Sports na začetku igre, ob katerem močan glas najavi: "It's in the game." Ja, saj vemo. Vse je bilo v igri že lani, če odmislimo teh nekaj drobnih popravkov. Saj za tako stanje smo krivi sami, veste – vedno zahtevamo že znano izkušnjo, ki pa bo še malenkost boljša. Praviloma na koncu to tudi dobimo in ničesar več. Novosti? Superzvezdniki imajo zdaj tudi superzvezdniške poteze. Shaq bo zaplesal valček mimo obrambe, steber obrambe, kot je Ben Wallace, pa se bo lahko stegnil za hrbet nasprotnika in mu ukradel žogo. Ta nova lastnost je zelo dobro implementirana in doda tekmam raznolikost, ne da bi bili pri tem določeni igralci preprosto premočni.

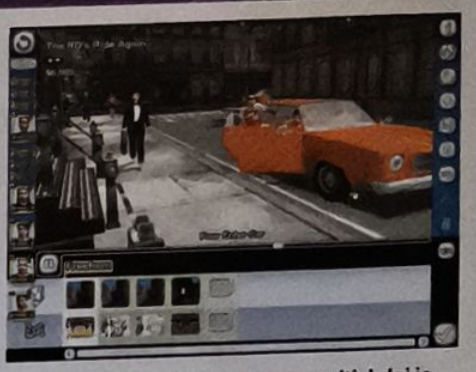
Sama igra je bolj kontaktna kot prej, tako da vse skupaj bolj spominja na borbo. Kar je tudi prav. Seveda so avtorji nekaj manjših izboljšav naredili tudi na področju grafike, kar nas je presenetilo kot Gregorjev prst v torti.

In to je vse. Nekaj malega je bilo še likanja že obstoječih lastnosti, vključno z razširitvijo načina Dynasty, drugače pa vse poteka po starih tirnicah. Računamo, da bo naslednje leto izboljšava bolj bistvena, saj se bo igra prvotno razvijala za PlayStation 3 in ne več za PS2. Če niste ljubitelj košarke, ne zamujate ničesar bistvenega. **PCF**

Min 1GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 1,5GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

82% **PCF pravi...** "Do prihoda konkurence še vedno najboljša simulacija košarke."

Bolj ko se bojo zvezdniki razumeli v privatnem življenju, boljša bo kemija med njimi na platnu.



Na žalost računalnik ne more oceniti, kdaj je vaš lastni scenarij popolna neumnost...

Pravi zvezdnik akcijskih filmov bo moral prijeti tudi za uteži.

VAŠ FILMSKI STUDIO

The Movies

Aljoša Hancman zakriči: "Luči, kamera, klik miške in akcija!"

Založnik Activision **Razvijalec** Lionhead **Na spletu** www.themoviesgame.com

Ko smo bili še majhni, smo želeli biti glavni igralci kavbojskega ali partizanskega filma. Ko smo bili v puberteti, smo želeli biti zvezde akcijskih in pornografskih filmov. Kasneje smo želeli sesti na režiserski stolček in ukazovati igralcem, kam naj premaknejo svojo zvezdniško rit, da bo kamera ujela še tisti krasni sončni zahod za njo. Predvidevamo, da bo zadnja želja lastništvo filmskega studia, kjer leži prava moč in kjer se obračajo pravi denarci.

In zakaj bi pričakali to obdobje našega življenja nepripravljeni – fantje pri Lionhead so nam zakuhali igro, ki nam da v roke vse niti, ki jih mora vleči lastnik filmskega studia, in pred vas vrže izziv, da postanete glavna faca tega posla, vaši igralci in režiserji pa zvezde z vsemi muhami, ki sodijo k temu poklicu. Se vam sliši kot "Vau, stari, to bo super, to bo treba imeti!"? No, saj v bistvu tudi je, četudi vam je ocena že dala vedeti, da boste v tekstu naleteli tudi na nekaj tistih bolečih besed "ampak".

OGLEJTE SI ŠE...

>> **The Sims 2**
EA
>> **RollerCoaster Tycoon 3**
Atari
>> **Black & White**
EA

Če boste snemali filme vedno na istem prizorišču, se ga bodo ljudje naveličali.

STEVEN SPIELBERG

The Movies bi lahko razkosali na tri dele: prvi je gradnja vašega studia, drugi delo z zaposlenimi in tretji samo snemanje filmov. Prvi del je zelo klasičen. Čakate, da bo določena zgradba ali novo prizorišče za snemanje na voljo, nato pa s klikom izberete še lokacijo znotraj studia in na stežaj odprete denarnico, za ostalo pa bodo poskrbeli zidarji. Zato pa sta toliko bolj unikatna drugi in tretji del igre.

Zaposlujete različne vrste delavcev, scenariste, znanstvenike, statiste in seveda, režiserje ter igralce. Ti imajo svoje osebnosti in različne sposobnosti. Nekateri bodo asocialni deloholiki, drugi pa si bodo najraje tlačili v usta hamburgerje in zlivali bo grlu vznemirljivo velike količine alkohola. Vaša naloga je, da jih držite na pravi poti in jih usmerjate v projekte, v katerih se bodo najbolje znašli in bodo posledično postajali tudi vedno bolj znani v svetu filma. Merilo uspeha bodo lestvice popularnosti igralcev, režiserjev, filmov in studiev, kritike v časopisih in nagrade, ki se podeljujejo vsakih pet let in vam lahko prinesejo določene prednosti pred konkurenco. Poseben cukrček je pisanje lastnih scenarijev za filme in objava lastnih posnetih mojstrovin na spletu. Izberite igralce, njihovo garderobo, določite, kaj bodo počeli, posnamete lahko celo njihov govor, nato pa prepustite stvar kritičnemu očesu navdušencev z vsega sveta.

ED WOOD

Res je, *The Movies* ima vse sestavine, ki so jih avtorji napovedovali. Je pa v njihovih napovedih vse zvenelo morda za kak odtenek bolj zabavno kot je izpadlo v praksi. Glavna težava igre je, da je lahka in težka na napačnih področjih. Noben film, ki smo ga posneli, ni prinesel finančne izgube in dvomimo, da se to sploh lahko zgodi. Posledica tega je, da se denar kopiči hitreje, kot ga boste utegnili zapravljati: vse nove zgradbe boste lahko postavili, takoj ko se bodo pojavile, plače zaposlenih bodo ves čas zadovoljivo visoke in čez čas boste z lahkoto snemali samo še vrhunske filme. Po drugi strani pa igra pretirava s količino mikroupravljanja. Studio bo kar hitro postal skoraj nepregledno gromozanski, vedno več pa boste imeli tudi zvezdnikov. Pri njih je treba skrbeti, da pridno vadijo zvrst filma, v katerem bodo v kratkem igrali/režirali, postaviti jim je treba bivalnik in okoli njega nametati čim več luksuznih drobnarij, vsak pravi zvezdnik zahteva pomočnike, ki mu verjetno češejo trepalnice in podobno, paziti je treba, da so igralci in režiserji v dobrih medsebojnih odnosih, pošiljati jih je treba v bar, da se sprostijo, ampak spet ne smete pretiravati, da ne postanejo alkoholiki, potrebni zdravljenja v posebnem centru... Poleg tega morate še urejati okolico, poskrbeti za obnovo vseh zgradb, v pravem času v studio spustiti fotografe, najemati nove delavce, skrbeti, da raziskovalci razvijajo prave stvari in še kup drugih malenkosti. Kdo bi imel ob vsem tem sploh čas za pisanje lastnih scenarijev, ki znotraj same igre tako ali tako niso nič bolj uporabni kot scenariji, ki vam jih sam pripravi najeti pisec.

Če vam še vedno ni uspelo v glavi sestaviti slike, kakšna naj bi bila cela stvar, naj vam damo še en namig: gre za priredbo igre *The Sims* z zelo specifičnim zapletom in ciljem. Kljub temu, da smo jamrali skoraj celoten prejšnji odstavek, gre za vrhunsko stvaritev, ki si je potolkla kolena samo pri iskanju ravnovesja svojih sestavnih delov. *The Movies* ima humor, nalezljivost in dušo, zaradi katerih boste svojo posteljo puščali hladno. **PCF**

Min 800MHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 1,5GHz, 512MB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Objava filmov na spletu

83% **PCF pravi...** "Na velika platna prihaja potencialna uspešnica. Kaj bodo pokazale blagajne?"

Najlepša strategija? Gotovo. Najbolj plehka? Skorajda.

Gledati, kako stavbe ob obstreljevanju razpadajo, je zabavneje, kot dejansko voditi boj.

Vsak narod govori svoj jezik, zaradi česar lahko poslušate besede, kot je rusko "sekačka".

NETAKTIČNA STRATEGIJA

Age of Empires 3

Tomaž Bartolj raje prižge pipo miru, kot da bi moral sodelovati v taki vojni norišnici... Kasneje podleže pljučnemu raku

Založnik Microsoft **Razvijalec** Ensemble Studios **Na spletu** www.ageofempires3.com

Mogoče je to samo naša fiksna ideja, a se nam začetki smodnika ne zdijo prav nič veličastni. Pokukajmo na tipično bojišče z začetka dobe "ognjenega" strelnega orožja (okoli 16. stoletja): zaradi črnega praška vse skupaj zaudarja po zažganem piščancu, naokoli korakajo vrste možakarjev, ki paradirajo s perjem na glavi, širokimi klobuki in mini krilci, da lahko opazujete, kako brez okusa so pri izbiri nogavic. Ko se začne akcija, ustrelijo, nakar sledi dolgotrajno opravilo, podobno tlačenju zelja v preozek kozarec. In zopet prav ubog strel, katerega natančnost je meter gor ali dol na dva metra dolgi poti. Da, lahko bi rekli, da vse to takoj zamenjamo za starega dobrega lokostrelca na obzidju, nekaj vitezov pod njim, z loncem vrelega ognja in katapultirano kravo. In sedaj *AOE* naredi poskok iz srednjega veka naravnost v ta smrdljiva leta. Nas to kaj moti? Verjemite nam, da je šlo narobe toliko pomembnejših stvari, da se za to nismo niti zmenili.

Ko smo *AOE 3* zapeljali na testno vožnjo, smo se počutili, kot da smo nase pravkar navlekli bodeč volneni pulover. Že res, da ga nam je naredila stara mama, ki jo imamo tako radi, in da vsi govorijo, kako lep je in kako moramo biti hvaležni, da smo ga dobili, a po glavi nam ne gre drugega kot: "Ej, babi, kaj za vraga?!" Sprijaznimo se: bistvo strategije, sploh pa realnočasovne, so boji. Vse ostalo so le priprave, da bomo v boj vkorakali čim močnejši. In že tukaj je mirno opravljena končna sodba *AOE 3:* razočaranje. Od *AOE 2* je minilo šest let in za naše pojmovanje je to čas, v katerem je mogoče narediti še kaj več kot bleščečo grafiko. Ensemble Studios so obljubljali toliko stvari, udejanjili pa tako malo.

KURE NA OBZORJU

Vzemimo za primer formacije. Klin, krog, vrste, diamant? Ni jih. Dobro, se gremo pač malo bolj lahkotno strategijo. Fino, dodelan sistem samodejnega razvrščanja: konjenica spredaj, zadaj pehota, nato enote, ki streljajo na daljavo in v varnem zaledju še topi. Še sami ne bi znali bolje. In če vključimo napredne ukaze (naprednost je sicer bolj okvirno definirana), imamo na voljo še tri možnosti razporejanja: če recimo korakamo proti topu, lahko može razporedimo, da stojijo bolj narazen. A veselica ne traja dolgo. Čim se vam bo nabralo malo več enot, bodo že sami sebi napoti, bog ne daj, da bi se jim na stezo prislikalo še kakšno drevo. Toda pravi ringa raja nastane, ko se srečate s sovražnikovo armado: formacije hitro rečejo pa-pa, vse poka, se gnete, stoka in cvili, dokler iz zmesi premalo različnih enot ne nastane kupček nesreče, imenovan zmagovalec spopada. Saj ne, da bi vedeli, kako ste zmagali: verjetno vas je bilo več, kajti taktika gotovo ni igrala nobene vloge: pozabite na teren, pozabite na moralo, pozabite na prijateljski ogenj, pozabite na vpliv junakov/generalov. *AOE 3* je neverjetno zastarel in vse stavi na mase ter klikanje: čim hitreje in čim večkrat. A ko bi vsaj to kaj pomagalo! Preden boste aktivirali katero izmed sekundarnih moči, bo vsega že konec, če pa vam že uspe vključiti recimo napad konjenice v galopu, bo sprememba tako majhna, da se boste le še vprašali, zakaj bi se sploh trudili. Edini način, da imate malo nadzora nad dogajanjem, je morda grupiranje glede na vrsto enote, a za kaj takega rabite pošastno obvladanje miške in nenehno spremljanje vsake skupine posebej – umetna pamet, kolikor je sploh premorejo, namreč deluje v popolnem nasprotju s tistim, kar si običajno želite. Jumpajdija, jumpajda.

OTROCI, DOBRODOŠLI

Vsestransko poenostavljanje najdemo tudi na ekonomski plati: odslej so viri le trije (nič več kamna), nič več ni potrebno graditi odlagališč, temveč je dovolj, da le dodelite kmeta na izbran vir, nakar se mu od tam ne bo treba več prema-

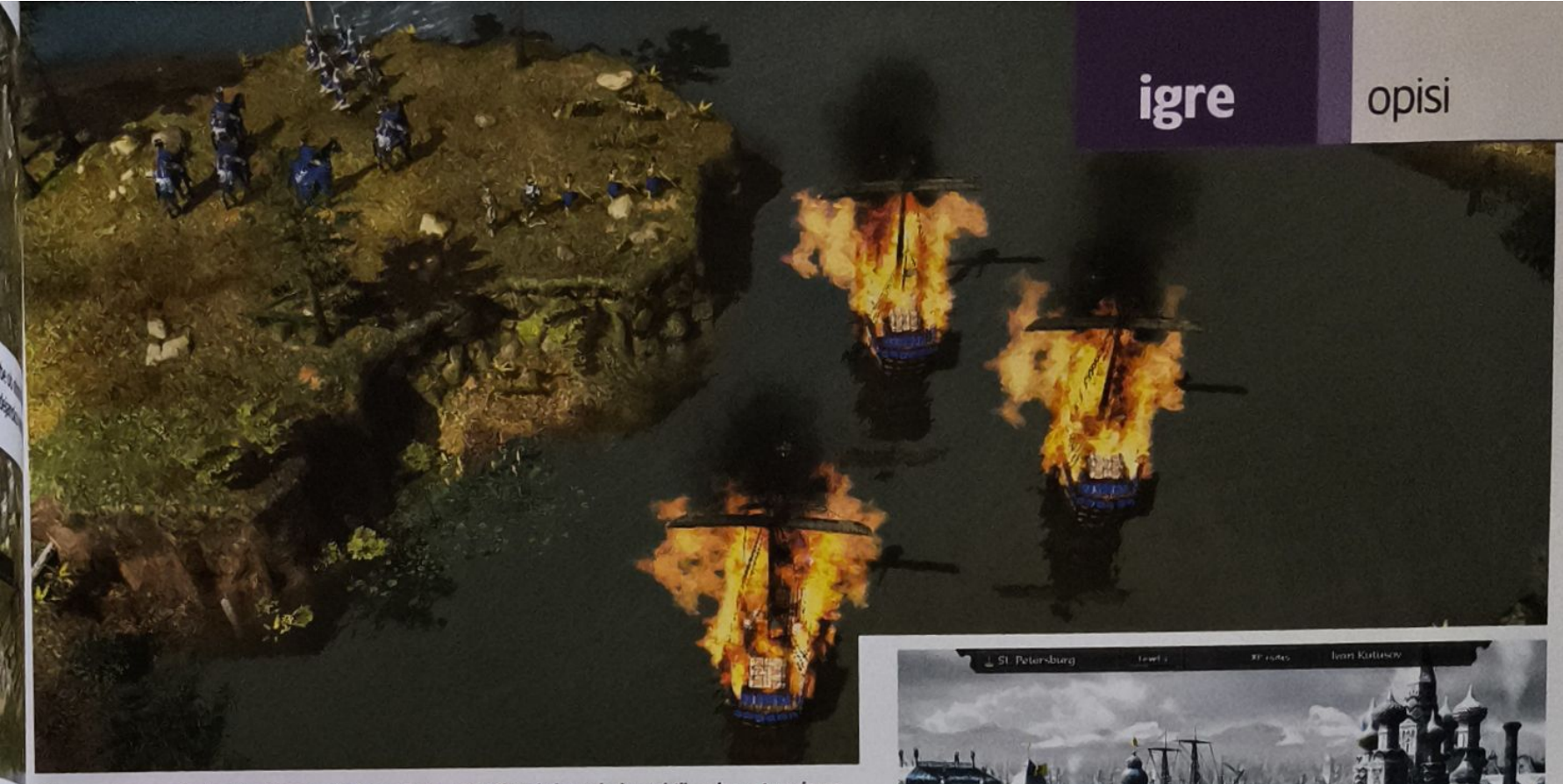
OGLEJTE SI ŠE...

>> **Empire Earth 2**
VU Games
>> **Cossacks 2**
CDV Software
>> **Age of Mythology**
Microsoft

Pa Indijanci?

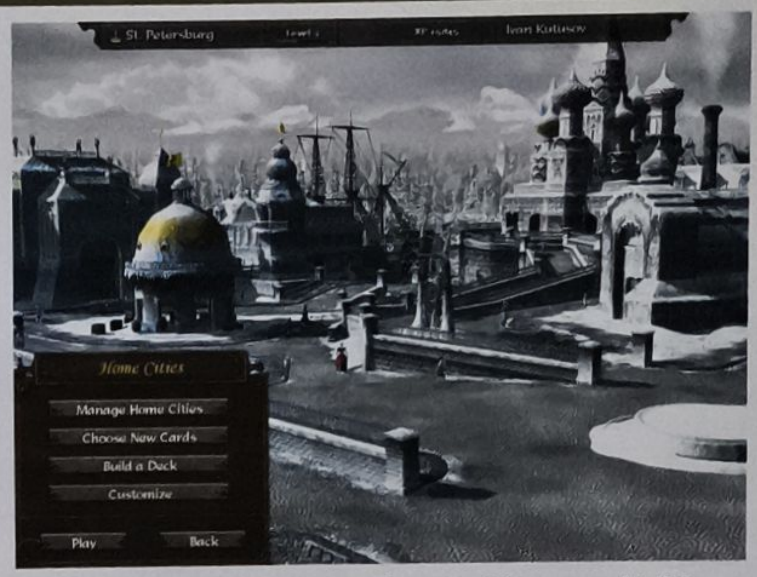
Odrinjeni na stran, kot vedno...

Saj ne, da bi hoteli interaktivno lekcijo zgodovine, a malce drugačen prikaz razmer v Novem svetu ne bi škodil. Preko celotne kampanje boste namreč nekako imeli občutek kot da so Evropejci po Ameriki iskali na pol magične zaklade, se malce ravsali med sabo, Indijanci pa so edini nabirali rožice in si jih lahko najel kot precej poceni bojno silo, s čimer se razbijni vsak občutek osvajanja novega sveta.



Zaletavanje z gorečimi ladjami v sovražnikovo floto – nekoč prebrisana bojna taktika, danes terorizem.

Zakladi, ki so jih zemljevidi sicer polni, so tako ubogi, da je zanje škoda izgubljati čas.



Domača mesta so takole načičkano prikazana, v bistvu pa predstaljajo neke vrste tehnološka drevesa in okrepitve.

kniti, za popravljanje zgradb ne potrebujete delovne sile, ampak le kliknete na gumb, za povrh vam mlini in plantaže zagotavljajo neomejeno količino hrane in zlata. Torej je serija *AOE* hotela zakorakati po poti številnih sodobnih strategij – zmanjšati mikroupravljanje in pomen ekonomije ter igralcu prepustiti bolj taktične odločitve. In tukaj smo spet pri "izvirnem grehu" – po vsej krnitvi gospodarstva bi morala celotno breme igralnosti nase prevzeti vojaška plat in o tej smo dovolj izčrpno povedali, kam vojak puško moli.

Dodajmo še nekaj: med *AOE 2* in *3* se je med drugim zgodila *Empire Earth 2* in pričakovali bi, da bo vključen kateri izmed njenih izumov – če ne drugega, vsaj napredno upravljanje z viri in delavci ter "slika v sliki" za lažje nadziranje vročih točk. A, kot bi rekli naši južni bratje: "Sanjale svinje kukuruz, a kukuruza nema."

Vsa ta plehkost na eni strani in ves trud okoli videza ter celostne predstavitve na drugi, nam daje misliti: ali nas imajo Ensemble res za tako zabite ali skušajo vzgojiti nov rod strategov, kajti tole je naslov za spoznavanje osnov strategij, vse bolj prekaljene igralce pa bo pustil ledeno hladne.

Kar je velika škoda, vsaj glede na izjemno količino dela, ki je bilo v *AOE 3* nedvomno vloženo. Gre namreč verjetno za kar čutilom najbolj prijazno strategijo doslej: najsi opazujete valovanje vode, premikanje drevesnih krošenj, leteče dele počasi razkrajajoče se hiše, ko jo bombardirate, padajoča drevesa, skrbno izdelane animacije, kot je navdušeno vzklikanje vaših mož, če preživijo večje bitke, prilegajočo se glasbeno podlago... vsak košček govori: "Krasna sem, čudovita sem, vzemi me." Toda naj se šminka kolikor hoče, *Age of Empires 3* notranje gnilobe ne more skriti.

In zdaj je čas za končno priznanje: *AOE 3* ni med najslabšimi strategijami. Nasprotno – niha od solidne, do dobre in na trenutke celo navdušujoče. Kampanja je opremljena z zgodbo o iskanju skritega zaklada skozi tri generacije in o raznovrstnosti nalog ne moremo povedati ničesar slabega. V enem trenutku boste z vsemi silami branili še zadnjega od svetih templjev in se stežka otepali vala za valom, nakar boste končno dobili ogromno vojsko indijanskih zaveznikov ter z njo z občutkom sladkega maščevanja preplavili nasprotnikovo mesto. Nasploh tempo spretno niha, in čeprav ne ponudi nič resnično novega, poznane izzive odlično servira.

LJUBO DOMA

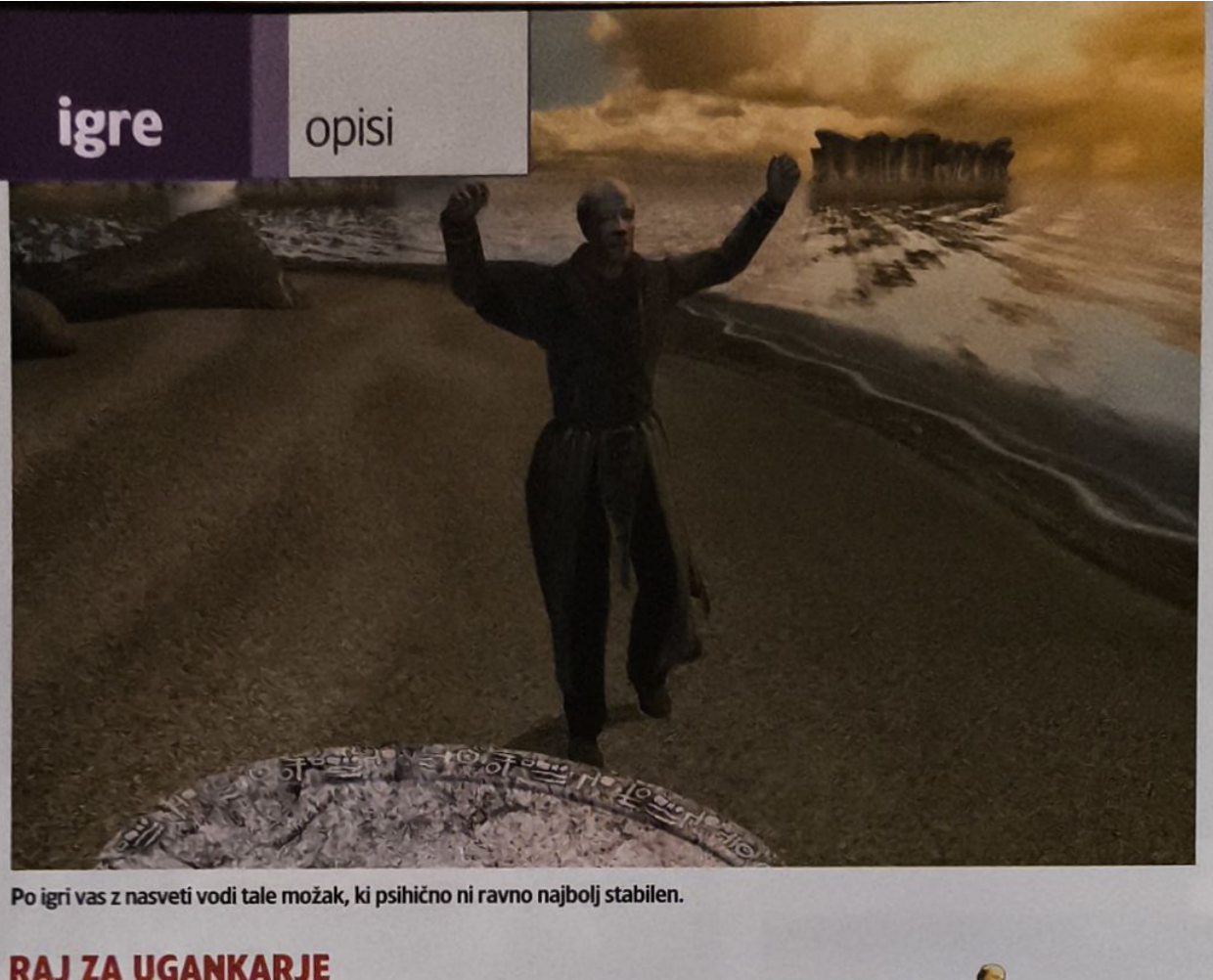
Prav tako je do določene mere učinkovit princip nabiranja izkušenj, s katerimi nadgrajujete domače mesto, ki predstavlja praktično edino pravo novost in močan dejavnik uspeha. Domača prestolnica na drugem koncu sveta je dosegljiva s klikom na en sam gumb ter v resnici predstavlja nabor t.i. igralnih kart, zraven pa postreže še z zgolj šminkersko 3D predstavitvijo mesta. Karte niso nič drugega kot vrste okrepitev: lahko gre za nekaj kmetov, določeno količino virov, nekaj vojakov, naprednejše sposobnosti enot in zgradb ali posebne nadgradnje civilizacije. Ko s pobijanjem in opravljanjem nalog zberete dovolj izkušenjskih točk, lahko mesto nadgradite ter tako odklenete nove, močnejše kar[illegible] mesto se torej o[illegible]aša kot nekakšen junak RPG, točke pa se sešte[illegible]jo po vsaki bitki, kar nekoliko nerodno sili k igranju z vedno enakim ljudstvom – na tak način boste namreč najhitreje prišli do najmočnejših asov in do konca razvojnega drevesa, vas pa bo to stalo spoznavanja ostalih narodov. Uporaba pravega kompleta kart v dani situaciji je verjetno najpomembnejša, če ne edina taktična odločitev, ki jo morate sprejeti. Deset vitezov, priklicanih ob pravem času (upoštevati morate še krajše čakanje, da pošiljke prispejo), lahko razreši vse vaše probleme povezane s sovražno pehoto, če pa boste oblegali utrdbo, ste z njimi samo zapravili karto.

"Naj se šminka kolikor hoče, *Age of Empires 3* notranje gnilobe ne more skriti."

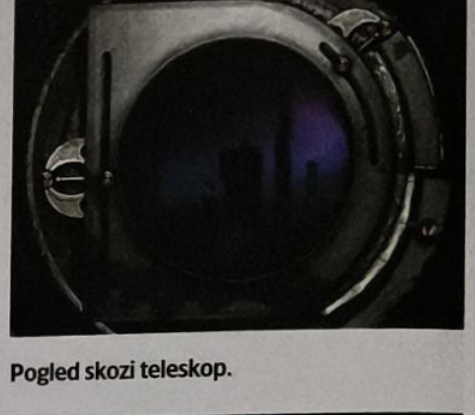
Nadalje je večigralski servis ESO brezhibno vdelan v samo igro, vmesne sekvence so zadovoljive kakovosti, priložen je urejevalnik vsebine, učne misije razložijo, vse kar je treba. Skratka so točke, kjer se vidi, da so bili na delu veterani zvrsti, a so tudi take, ob katerih pomisliš, da so morda možakarji že predolgo v istem poslu, da bi iz sebe spravili še kaj novega. Nič nimamo proti hitrim, akcijskim strategijam, navsezadnje smo oboževali *Warcraft 3* in *Warhammer*, a tudi v teh "preprostejših" različicah, je ključen občutek, da imaš stvari pod nadzorom. Da si ti tisti, ki je izbral prave enote, jih med bojem pametno razporejal ter spretno uporabljal posebne moči. In ko nekaj narediš, želiš videti, kakšen vpliv je to imelo na dogajanje. Na žalost *Age of Empires 3* tega občutka niti slučajno ne nudi in vsi okraski mu ne pomagajo, da si ne bi zaslužil ostre kritike. Razočaranje. **PCF**

Min 1,4GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D kartica
Opt 2,8GHz, 1GB RAM, 128 3D grafična kartica
Večigralstvo Do 8 igralcev preko interneta ali LAN-a

74% **PCF pravi...** "Čislana serija je razočarala z obupnim bojem in neizvirnostjo – podoba gor ali dol."



Po igri vas z nasveti vodi tale možak, ki psihično ni ravno najbolj stabilen.



Pogled skozi teleskop.

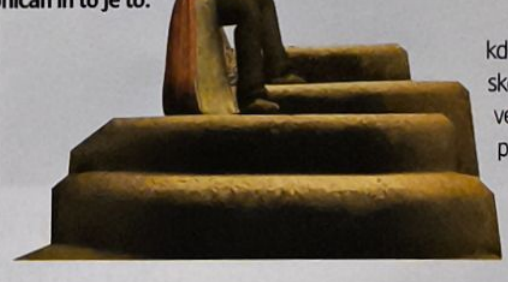
Glejte in se čudite. Nekateri vizualni učinki v *End of Ages* vam bodo vzeli sapo.

RAJ ZA UGANKARJE

Myst V
End of Ages

Jelena Varda pripravlja fanfare in zalogo papirnatih robčkov. Legenda se poslavlja...

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Cyan Worlds **Na spletu** www.mystvgame.com



Ja, tudi ti lahko izgledaš tako dobro. Veliko tekaj po stopnicah in to je to.

Goreči dušebrižniki, ki nikoli ne izpustijo priložnosti, da bi računalniške igre okrivili za naraščajočo stopnjo nasilja v družbi in razna bolezenska stanja zmanjšane koncentracije pri nadebudni mladeži, očitno še niso nikoli slišali za *Myst*. Legendarna serija, ki je pred več kot desetimi leti s prvoosebno perspektivo za zmeraj spremenila pustolovščine, namreč ne premore nobenega orožja, hitrih vozil, udarne glasbe ali golote, ponuja le kopico prelepih okolij in ugank, ob reševanju katerih vas lahko doleti vnetje možganske opne. Kljub temu (in ravno zaradi tega) pa ima še danes velikansko bazo ljubiteljev, ki so nestrpno pričakovali njen zadnji veliki finale.

SLOVO DOLGE SAGE

Myst V: End of Ages nadaljuje opisano tradicijo serije in daje prednost sposobnosti deduktivnega razmišljanja in opazovanja pred čisto akcijo. Pa je tudi lepa za oko? *Myst V* za razliko od *Myst IV: Revelation*, ki se je vrnila k tradicionalnim statičnim okoljem zgodnejših iger, popolnoma izkorišča 3D pogon, predstavljen v *Uru: Ages Beyond Myst*. Kar je blagoslov in prekletstvo hkrati: različna okolja , ki jih raziskujete v igri, delujejo zelo realistično, izboljšave pa so vidne tudi v teksturah in nivoju podrobnosti. Pri Cyan Worlds so se tokrat odločili popolnoma animirati tudi modele obeh likov, Yeeshe in Escherja, ki vas z bolj ali manj prijaznimi nasveti vodita skozi skrivnosti različnih dob. Zaradi 3D sveta pa ima *End of Ages* nekaj težav s samo navigacijo: odločite se lahko za staro dobro metodo pokaži-in-klikni, ki jo cenijo zlasti stari pustolovski mački, druga metoda še zmeraj omogoča klikanje po okolju, ponuja pa večjo svobodo pogledovanja naokoli, tretja pa se s kombinacijo miške in tipkovnice zgleduje po prvoosebnih strelskih igrah in vam tako omogoča bolj svobodno raziskovanje. Ob izbiri prvega načina premikanja boste morali vsi, ki niste vajeni ostrih zasukov, najprej skočiti do lekarne in kupiti tablete proti morski bolezni, zadnja metoda pa kljub očitni praktičnosti eliminira ključno prednost klasične navigacijske sheme *Myst* – načina, s katerim smo postavljeni pred pomembne objekte, ki bi jih drugače mimogrede spregledali.

Same uganke so še zmeraj ustvarjalne in izzivalne – natančno takšne, kot bi od *Mysta* tudi pričakovali. *End of Ages* je še zmeraj mali IQ test, zavit v celofan: poleg preprostih logičnih ugank po vzoru *Uruja*, poenostavljenih mehanskih ugank, ki spominjajo na tiste iz *Myst III: Exile*, boste naleteli tudi na take, ob katerih se vaši možgani ne bodo mogli odločiti, ali bi raje eksplodirali ali implodirali, in bodo naredili kar oboje (*Riven*, kdorkoli?). Med drugim boste morali ustvariti pot skozi zaledenelo jezero z odpiranjem pravih ventilov, poiskati ustrezne nebesne simbole s pomočjo kompleksnega sistema teleskopov in manipulirati z utežmi. Veliko ugank je tokrat povezanih s posebno kamnito tablico, ki jo večino časa tovorite naokoli, kar v igro sicer vpeljuje dobrodošlo novo dinamiko, dokler ne postane nekoliko preveč repetitivno. Tablico uporabljate kot poseben medij, na katerega rišete simbole, ki jih najdete v posameznih dobah. Z njihovo pomočjo lahko komunicirate s skrivnostnimi, opicam podobnimi bitji Bahro, ki jih razumejo kot ukaze za izvajanje različnih dejanj, delujejo pa tudi kot sredstva za teleportacijo. Problem nastopi, kadar vaše kaligrafske sposobnosti niso ravno na nivoju, saj se bodo Bahro ob vaših kracah le popraskali po glavi in izginili v neznano. V igro so tokrat pozabili vključiti tudi priročni fotoaparat (v bistvu niso, a je njegova funkcija okrnjena, tako da deluje le kot mehanizem za shranjevanje igre), zaradi česar so papir in svinčnik ali pa fotografski spomin pravzaprav nuja.

Po zvočni plati je *Myst V: End of Ages* podobna svojim predhodnicam, saj uporablja izključno ambientalne zvoke, ki stopnjujejo vzdušje skrivnostnosti. Čeprav smo pogrešali nekatere realistične učinke, kot je zvok stopinj, ki ga je uvedel *Uru: Ages Beyond Myst*, pa nas je pozitivno presenetilo glasovno igranje – naslednji projekt igralcev, ki so likom posodili glas, bi lahko zlahka bila ena izmed Shakespearjevih dram.

Zadnje poglavje serije *Myst* ni tako dramatično ali apokaliptično, kot ste morda pričakovali, kljub temu pa ponuja soliden zaključek zgodbe, ki je nekoč predstavljala vrhunec žanra pustolovskih iger. Zbogom. In hvala za vse uganke. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE....

>> **Myst IV: Revelation**
Ubisoft
>> **Myst IV: Revelation**
Ubisoft
>> **Myst: Ages Beyond Uru**
Ubisoft
>> **Syberia I/II**
The Adventure Company

Vremenska napoved
Prikličite nevihto in razkurite Trontlja

Nekateri simboli, ki jih boste našli v štirih prelepih dobah *Myst V: End of Ages*, imajo dokaj nenavaden meteorološki učinek, saj se lahko z njihovo pomočjo prelevite v pravega Boga dežja. Preprosto jih načečkajte na kamnito tablico in počakajte, da Bahro prikličejo bujne nevihte, polne dežja ali uničujoče vrtince vetra.

Min 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 1,5GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

77% **PCF pravi...** "Tradicionalna možganska natezalnica pod krinko lepe razglednice, ki pa je prekratka."

Leadtek®

BETTER PHOTOS · BETTER VIDEOS · BETTER GAMES · BETTER PERFORMANCE

Zakaj bi nadgrajevali zastarelo tehnologijo vašega računalnika?
Poskrbite, da bo vaša grafična enota (GPU) bo WinFast

The Power of 3

SLI
Shader Model 3.0
High Dynamic-Range (HDR) Lighting

WinFast PX7800 GTX Extreme

NVIDIA GeForce 7800 GT GPU
490Mhz/625Mhz Ultra high speed power
256MB/256Bit high speed DDR3 memory
VIVO with HDTV out + Dual DVI-I
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0

WinFast PX6600 GT Extreme

NVIDIA GeForce 6600 GT GPU
550Mhz/560Mhz Ultra high speed power
128MB/128Bit high speed DDR3 memory
HDTV out + DVI-I + VGA
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0

WinFast PX6600 TD

NVIDIA GeForce 6600 GPU
300Mhz/666Mhz Ultra high speed power
256MB/128Bit high speed DDR2 memory
HDTV out + DVI-I + VGA
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0

WinFast PX7800 GTX Extreme

NVIDIA GeForce 7800 GT GPU
450Mhz/525Mhz Ultra high speed power
256MB/256Bit high speed DDR3 memory
VIVO with HDTV out + Dual DVI-I
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0

WinFast PX6600 GT

NVIDIA GeForce 6600 GT GPU
500Mhz/550Mhz Ultra high speed power
128MB/128Bit high speed DDR3 memory
HDTV out + Dual DVI + VGA
pports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0

WinFast PX6600 LE TD

NVIDIA GeForce 6600 LE GPU
300Mhz/550Mhz Ultra high speed power
256MB/128Bit high speed DDR memory
HDTV out + Dual DVI-I + VGA
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0

Prodajna mesta:

Acord-92 d.o.o., Ljubljana
Stegne 13
1000 Ljubljana
tel. 01/583-72-30
mail: prodaja@acord-92

Acord-92 d.o.o., Celje
Kidričeva 8
3000 Celje
tel. 03/428-28-30
mail: prodaja@acord-92

JAE d.o.o., Ljubljana
Brnčičeva 13
1000 Ljubljana
tel. 01/58-96-226
mail: prodaja@jae.si

JAE d.o.o., Maribor
Loška ulica 13
2000 Maribor
tel. 02/26-21-264
mail: prodaja-mb@jae.si

Acord-92 d.o.o., Maribor
Kraljevića Marka 15
2000 Maribor
tel. 02/[illegible]

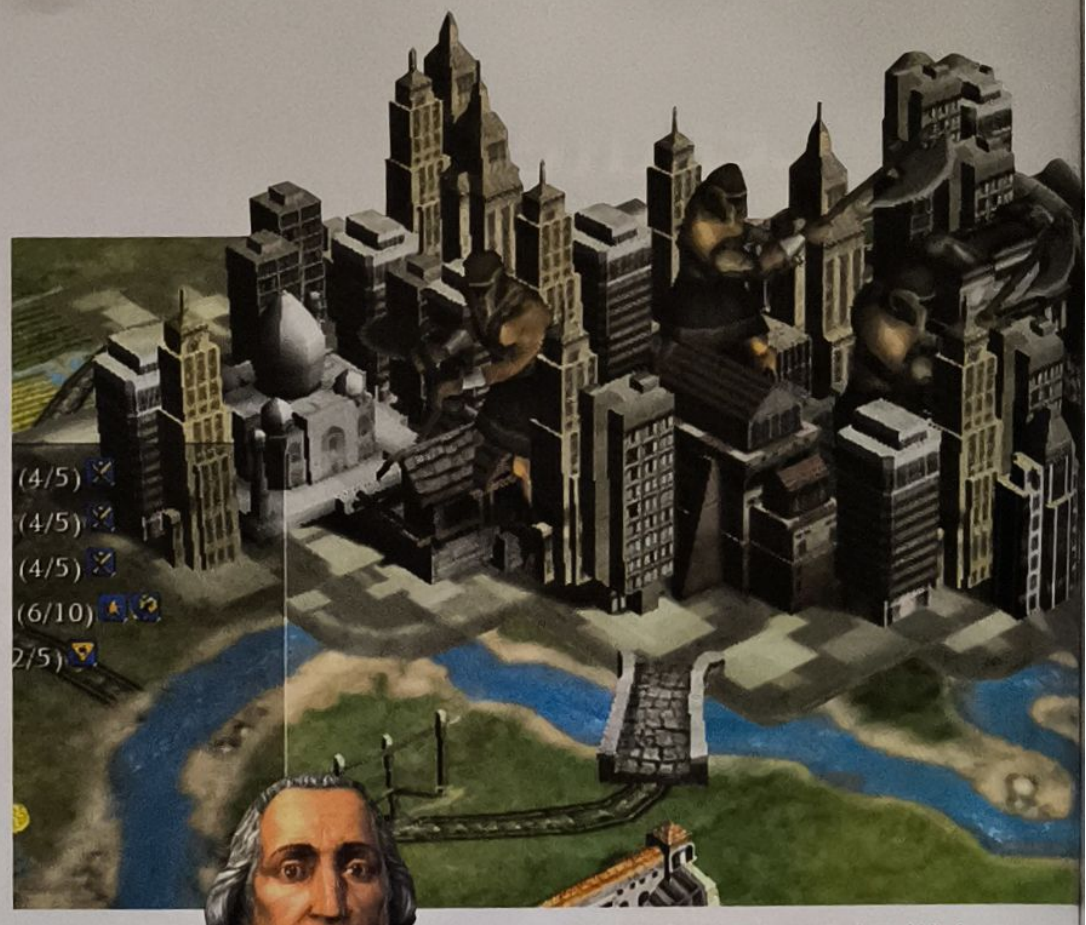
Internetna trgovina:
www.pepros.si
info@pepros.si
tel. 01/583-[illegible]

JAE d.o.o., Celje
Opekarniška 9
3000 Celje
tel. 03/49-11-777

JAE d.o.o., Novo Mesto
Novi trg 5
8000 Novo Mesto
tel. [illegible]

www.leadtek.com.tw

Pazite na veliko belo štruco – terorizirala bo vašo prašičjo farmo.



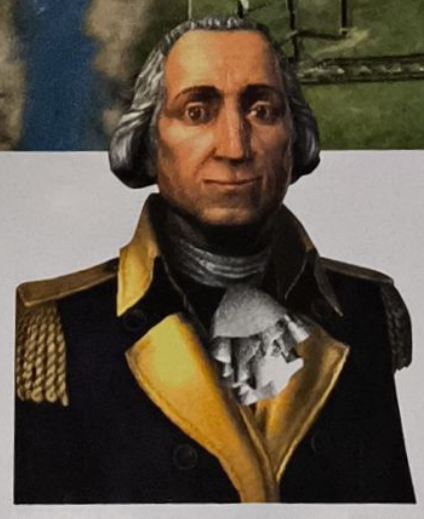
V *Civ 4* bodo vsa svetovna čudesa, ki jih boste zgradili, tudi na zunaj vidna v vaših mestih.

DRŽAVOTVORNA

Sid Meier's Civilization IV

"Sedem... sedem... SEDEM!" "Ja, ŠTIRI!!!"

Proizvajalec 2K Games **Razvijalec** Firaxis **Na spletu** www.civiv.com



Washington vam bo ponujal Sveto Pravico. Ponudite mu... khm ...kar nekaj.

Kljub 3D preobleki je to še vedno naš stari dober *Civilization*.

Ja, štirka, četrti del, kakorkoli pač že... Nintendo ima *Maria*, Playstation ima *Tekken*, PC pa ima *Civilizacijo*. Gre preprosto za maskoto platforme, enega izmed naslovov, ki se vrača vedno znova in znova in znova in... kot pokvarjena plošča, neresno pero tega opisovalca ali zmedeni debil v obliki povprečnega igralca mumificirane strelske igre *Counter-Strike*, ki vsakič, kadar zavpiješ "Fire in the hole!" skoči pod mizo in po žepih besno išče Desert Eagla .40. Poskusite to storiti v kakšnem lokalu, kamor tovrstna raja rada hodi razpravljat o taktikah in videli boste, kaj imamo v mislih (poleg vseh tistih "kofetkov", ki bodo leteli po zraku).

Igra *Civilization* se vrača! Po štirinajstih letih smo dobili četrti del serije, ki se od samih začetkov pa do danes nenehno vrača nazaj na naše trde diske v prefinjeno predrugačenih oblikah. Vse veterane tam zunaj pa naj že kar na začetku pomirimo, da gre še vedno za epsko potezno strategijo, katere glavni namen je eno izmed izbranih civilizacij popeljati skozi čas, pri tem pa konzumirati sovraga bodisi s prefinjeno uporabo diplomacije in nevtralnosti bodisi z razvojem vojaškega stroja ter agresivnega pristopa k osvajanju sveta. Pa smo spet tu. Bomo uboge pare živeli v sožitju z Zemljani, katerih državne meje nas obdajajo, trgovali z njimi ter jim spotoma pomagali s tem, da bomo njihove nerazvite riti pitali s svojo tehnologijo ali bomo nemara krojili usodo sveta kar sami z razkazovanjem tehnologije, ki nam omogoča razvoj atomske bombe? Kot vedno bo odločitev o tem v igri prepuščena zgolj vam samim. Postanite Adolf, Josip, Sadam ali George, kaj nas briga, le ne hodite nazaj s vprašanji o tem, zakaj so vas "ruknili" iz OZN. Pravzaprav, kdo ga sploh potrebuje...

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Civilization III**
2K Games
>> **Crusader Kings**
Koch
>> **Gary Grigsby's World at War**
Black Bean

HEJ, LEPOTICA

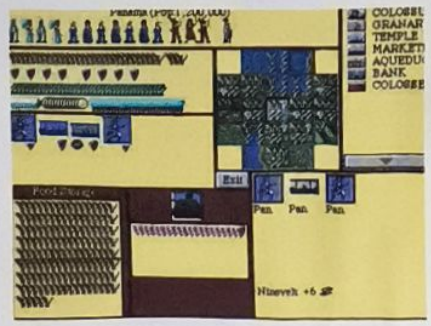
Ko boste igro prvič zagnali, se ustavite malo, odpočijte si in se pripravite na tisto, kar sledi. Hmm, grafika je namreč tri-de, 3D, tridimenzionalna! Pri Svetem Frančiškanu, Kristusu našem Gospodu in vseh angelih ter svetnikih! Poglejte te velike note, naseljence, majhne animirane reke, barvite pokrajine... Kaj?! Igro so spremenili v preklemanski *Warcraft 3*! Kar je huje kot če bi Da Vinci naslikal skupinsko kompozicijo orgije pri zadnji večerji z vodnim žigom peklenščka vred, kjer bi se v stranski vlogi pojavil še Poncij Pilat s trumo evnuhov... česa podobno heretičnega človeška zgodovina že dolgo ni uzrla.

No, zdaj se pomirite, zadeva ni tako slaba, kot se zdi na prvi pogled. Že res, da bo marsikdo padel v šok že ob misli na to, da so se razvijalci tokrat raje potrudili z grafičnim delom igre, ostalo pa zanemarili, ampak zagotavljamo vam, da boste slej ko prej po tistem, ko se boste naveličali igranja s približevanjem, oddaljevanjem in vrtenjem kamere, ustalili na podobno oddaljenem pogledu, kot ste ga uporabljali v predhodniku. Prav tako vas naj ne pretenta videz vmesnika. Na koncu se bo namreč kaj hitro izkazalo, da je vsa ta šminka še najmanj, kar nova *Civilizacija* prinaša. Sprememb je na tone in potrebovali boste vsaj dve ali tri konkretne kampanje, da boste spoznali večino izmed njih. In skoraj brez izjeme se vse izmed sprememb v igri pojavijo zato, da vašo izkušnjo izboljšajo ter ne postanejo zgolj same sebi namen.

Tako lahko na primer zdaj pri trgovanju z drugimi voditelji natančno določite, česa si želite od njega in povprašate po tistem, kar si želi v zameno. Surovine ali predmeti trgovanja, ki vam ne bodo na voljo, bodo

Lekcija iz zgodovine

Kaj je pravzaprav ves ta prah okoli te igre?



Vaša državotvornost se prične razvijati leta 2050 pred Kristusom v obliki kamenodobne skupnosti, ki se skozi zgodovino prebija z razvijanjem in odkrivanjem novih tehnologij. Velikansko tehnološko drevo služi kot vodič skozi razvoj, obenem pa se pri srečevanju z drugimi narodi poslužujete trikov diplomacije in strateškega vojskovanja. Igra je potezna, kompleksna in ena sama kampanja lahko traja več dni zapored.

Vaše pleme obstaja zgolj pet minut pa že odira krdelo levov. Car ste.

Ekran upravljanja z mestom so skorajda vrgli iz nove različice igre.

obarvani rdeče, in zdaj boste vedeli, da se vam niti ne splača moledovati za njih. Ti dve možnosti sta popolnoma novi, sta pa tako uporabni, da boste prisegali, da sta v seriji že od samih začetkov.

Nekatere ostale "izboljšave" so malce bolj radikalne. Zdaj ne boste mogli več v hipu spremeniti produkcije v mestu iz enega projekta v drugega. Namesto tega se bo delo na prvotnem projektu ustavilo, proizvodnja novega pa se bo pričela od samega začetka. Bo pa vsaj delo na prejšnjem ostalo shranjeno ter se bo ob končanju drugega nadaljevalo od tam naprej, kjer se je ustavilo, če ga boste želeli nadaljevati kasneje.

Tudi teptali boste lahko zemljo drugih civilizacij, ne da bi prej zahtevali od njih sporazum o prečkanju teritorija ali odprtih mejah. Kar koristno, saj boste lahko strateška mesta ozemlja blokirali s svojimi mesti, po drugi strani pa določenih predelov pač ne boste mogli obiskati, ne da bi se prej udinjali lastnikom prehodov.

Umetna inteligenca v igri je močna, a vsaj na nižjih težavnostnih stopnjah z njo ne boste imeli težav. Tam bo šlo le za občasno spremembo v razpoloženju, medtem ko bodo drugače računalniško vodene civilizacije znale plesati, kot boste vi piskali. Tudi voditelji nacij ne bodo prihajali k vam s kupom debilnih zahtev in vam po tistem, ko jim boste stisnili petardo, kar takoj napovedali spopad.

SPOZNAJTE SOVRAGA

Vaša diplomatska zgodovina je skozi igranje prikazana z minusi in plusi, tako da lahko vseskozi vidite, s katerimi pozitivnimi in negativnimi stvarmi ste zapisani pri drugih voditeljih ter tako vnaprej pričakujete, da se bo tanek diplomatski led zlomil pod vašimi nogami. Tudi voditelji sami se bolj skladajo s svojimi zgodovinskimi karakterji. Kitajec tako sovraži Američana in obratno, oba pa vas bosta nenehoma prepričevala, naj prenehate kupčevati z drugim. Japonci imajo radi tehnologijo, Francozi pa so nagnjeni k temu, da zamenjajo stran prej kot bi rekel žaba. Vedno se bodo voluharji prislinili k tistemu, ki bo v danem trenutku močnejši na stavnicah. Hmmm...

Religija je po novem manj stereotipsko uravnana in nova bogoslužja se vam tod[illegible] ponujala med odkrivanjem novih tehnologij, niti ena izmed njih pa posebej ne izstopa iz množice oziroma ni pretirano boljša od drugih. Religija po novem deluje podobno kot kultura: predstavlja način vpliva na druge civilizacije. Z gradnjo templjev in s pošiljanjem misijonarjev po svetu lahko izboljšate svoje odnose s sosedi, prav tako pa lahko znotraj svoje civilizacije gojite ljubezen do različnih religij ter zlahka dovolite izgradnjo džamije v Ljubljani, Mariboru ali celo, hej, v Kranjski gori.

Bolj pomembna je kultura. Gradnja umetniških čudežev in struktur je precej pametno opravilo, s tem dvignete kulturni status mesta v višave, povečajo se vaše meje, z zadostno količino kulturnega "žmohta" pa lahko povzročite tudi to, da se mesta sosednjih civilizacij pridružijo vaši državi. Torej gre kar za pravo kulturno revolucijo.

Dolga bode pot do konca tehnološkega drevesa, verjemite nam.

Orodje World Builder je pravzaprav zelo ekstravagantna oblika goljufanja.

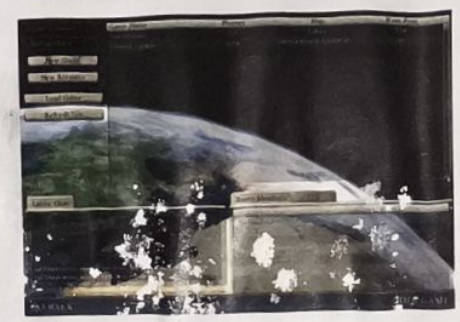
A ne pozabite na vojskovanje, ki je nedvomno skoraj vedno prepotreben del igre. Enote imajo sedaj svoj status in izkušnje, kar v preprostem prevodu pomeni, da nobeno kamenodobno bitje s fračo ne more in ne sme več z obličja Zemlje izbrisati letalonosilke. Prav tako lahko njihove izkušnje porabite za vrsto nadgradenj, pa naj vojaki kasneje postanejo specialisti za boj v džunglah ali prekleto sposobni branilci mest. Tako niti ena enota, ki bo deležna vaše pozornosti, ne bo mogla postati navaden "kanon futer".

Je torej nova pridobitev serije *Civilization* še vedno dostojna zapuščina Meierjeve evforije, ki jo je sprožil ob izidu prve igre? Absosmrkno. In najboljši test za to je ta, da igro namestite in jo začnete igrati. Po precejšnjem številu ur boste ugotovili, da je ura že pol tri zjutraj, vi pa ste še vedno brez uranove rude, ki bi vam omogočila, da bi poslali tiste Kitajce nazaj v kameno dobo. Počakajte, le še ENO potezo in skoraj končan bo projekt Manhattan. In le ENO potezo za njim bodo nared novi tanki Panther. Pa še le ENO potezo za... ter tako dalje v nedogled. Uživajte! **PCF**

"Po precejšnjem številu ur boste ugotovili, da je ura že pol tri zjutraj, vi pa ste še vedno brez uranove rude"

Otroci, bodite prijazni

Končno pravo večigralstvo



V igri obstaja kar nekaj večigralskih načinov. V nasprotju s tretjo *Civilizacijo* so vsi namenjeni hitrejšemu spletnemu dogajanju, čas potez pa je zmanjšan. Obstaja celo način simultanih potez, pri Firaxisu pa obljubljajo tudi način "pit boss", kjer se bodo igralci lahko na strežnik priklapljali ali izklapljali po mili volji.

Min 1GHz, 256 MB RAM, 32MB 3D grafična kartica

Opt 2GHz, 512 MB RAM, 128MB 3D grafična kartica

Večigralstvo LAN, internet, prek e-pošte, ekipno

92% **PCF pravi...** "Izšla je, da bi ljubitelji malce potarnali. To je *Civilizacija* v svoji najlepši obliki."

Po zemljepisnih lastnostih je *Dragonshard* dokaj nespektakularen, a vseeno zadovoljiv.

Končno so lahko naključne pošasti bolj nevarne od tistih v sovražnih bazah.

Več ko se bojujete, bolj dovršenih metod ubijanja se naučijo vaše enote.

Če tale stvor misli, da bomo postali njegova južina, se grdo moti.

STRATEGIJA, KI BRUHA OGENJ

Dragonshard

Ja, res je, zmaji so trdi, a kdo bi se sploh želel bojevati z mehkužnimi nasprotniki?

Založnik Atari **Razvijalec** Liquid Entertainment **Na spletu** www.atari.com/dragonshard

Recimo, da smo presenečeni. Ta poskus realno-časovne izvedbe pravil Dungeons&Dragons je videti kot kopija *Warcraft III*, diši kot kopija *Warcraft III*, v resnici pa moramo priznati, da je precej dobro izvedena. V najslabšem primeru se drži tematike svoje licence, namesto da bi preprosto spreminjala teksture pošasti, dokler te niso videti več kot Orki; v najboljšem primeru pa premore nekaj izvrstnih prilagoditev predloge, ki ponujajo obilo užitkov. Zaradi domiselne in sveže mešanice elementov realno-časovne strategije in igranja vlog – v enem trenutku se boste spopadali z velikanskimi sovražnimi armadami, v drugem pa plenili temnice in pobijali pošasti – pa bo pritegnila ljubitelje obeh žanrov.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Warcraft III**
Blizzard Entertainment
>> **Dungeon Siege II**
Interplay
>> **Icewind Dale**
Microsoft

Igra je postavljena v pravljični svet Eberron, ki ga poleg ljudi, škratov, temnih vilincev in ostalih domišljijskih znancev naseljujejo še leseni in kovinski konstrukti, ki so razvili inteligenco in vzeli usodo v lastne roke. Sama zgodba se vrti okoli velikanskega kristala moči, nad katerim želijo prevzeti nadzor vse tri frakcije v igri, Order of the Flame, zveza različnih ras, ki imajo same dobre namene, ljudje-kuščarji in Umbragen, ljudstvo, ki živi v temačnem podzemnem svetu Eberrona, vodite pa ga lahko na žalost le v večigralskem načinu ali posameznih spopadih. Vsaka frakcija ima okrog dvanajst različnih enot in štiri edinstvene junake, ki svoji vojski podeljujejo pomembne bonuse.

Še posebej zanimivo pa je to, da vaše armade v resnici bolj spominjajo na razširjene druščine kot na udarne invazijske sile, prisilijo pa vas, da med sabo mešate ustrezne čarovnike, tatove in duhovnike, namesto da bi kombinirali na milijone enot vsakega posameznega razreda. Ker v igri ni nobenih kmetov, tlačanov ali katerekoli druge oblike enot, ki zbirajo naravne vire, ste prisiljeni sami poiskati denarna sredstva, ki jih potrebujete – dobesedno v obliki zlata ali v prenesenem pomenu – tako da prečešete zemljevid in poiščete čarobne zmajske kristale, ki občasno padejo z neba.

VPRAŠANJE OBSEGA

Trik je v tem, da lahko čarobne kristale najdete na površini, zanje pa se bijejo prave bitke, medtem ko so zlato in čarobni predmeti v glavnem v posesti pošasti, ki prežijo v svetu podzemlja – kar igri doda zabaven element opravljanja misij. *Dragonshard* je dobesedno strateška igra igranja vlog, pri čemer je igra na površju osredotočena na realno-časovne elemente, v podzemnem svetu pa na igranje vlog. Kljub takim razlikam v načinu igranja pa je igra mojstrsko prepletena, tako da imajo vaša dejanja v podzemnem svetu velik vpliv na površinski svet in obratno. Skupaj z nekaterimi drugimi predelavami znane formule – note lahko na primer spijo, da si opomorejo od poškodb, izkušenjske točke pa odklenejo vedno bolj mogočne uroke in napade – se D&D izvor *Dragonsharda* izkaže za nekaj več kot zgolj izrabo ustaljenega seta pravil.

Kljub dejstvu da so v igri tri frakcije, ta vsebuje le dve kampanji – vsaka ima samo sedem misij – ki se sicer izkažeta za dovolj zanimivi, čeprav v bistvu nista nič posebnega. *Dragonshard* pa relativno kratkost enoigralske kampanje uravnoteži z večigralskim načinom, ki ponuja različne načine igre z različnimi pogoji za zmago. Koncepta stalnih likov igra sicer ne pozna; vsa pozornost, ki jo boste usmerili v gradnjo lika, napredovanje njegovih sposobnosti in nadgradnjo opreme, bo namreč izničena že v naslednji misiji. Rahel premik v smeri stalnosti pa je opazen pri predmetih, ki jih lahko najdete in kupite v trgovinah med opravljanjem misij, dodatne naloge in filmske sekvence pa naredijo akcijo še bolj napeto. Kljub temu pa nimate možnosti ustvariti lastnega junaka, tisti že ponujeni, pa niso kdove kako zanimivi.

Pri igri z drugimi igralci se sicer izgubi element zgodbe, ki pa ga nadomesti več ciljev, ki jih boste morali hkrati izpolniti. Mesta so majhna, zaradi odsotnosti mikroupravljanja pa je gradnja novih struktur povsem enostavna. Zaradi tega se poudarek prenese na gradnjo enot, ki se bodo lahko spopadle s pošastmi, čuvale Mesta moči in nadzorovale vse kotičke tako pod zemljo kot na površini.

Dragonshard nikakor ni najbolj pretresljiva in domiselna igra, kljub temu pa ponuja kopico užitkov, če se jo odločite igrati skupaj s prijatelji. Tako boste kmalu naleteli na težje izzive, kljub vsemu naštetemu pa je dokaj zabavna, dokler traja. **PCF**

Katera kraljestva?

Sprememba prizorišča za D&D

***Dragonshard* je prva igra D&D, postavljena v Eberron. Gre za podobno kraljestvo, ki ga naseljujejo znana bitja in nekaj dodatnih pošasti, kljub temu pa predstavlja vsaj rahlo spremembo prizorišča po Baldur's Gate, Icewind Dale, Pool of Radiance in večine drugih iger D&D, ki smo jih igrali v zadnjih letih.**

Min 1,3GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM
Večigralstvo 8 igralcev, cilji po izbiri

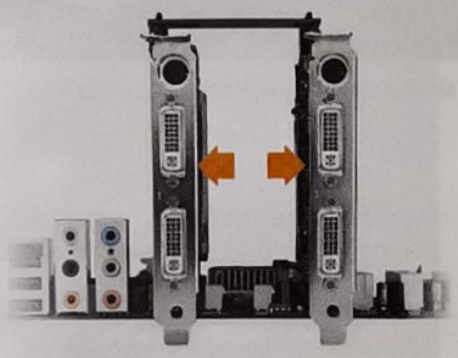
76%

PCF pravi... "Čeprav ni ravno spektakularna, je dovolj solidna – prijetno presenečenje za ljubitelje strategij."

Oglasno sporočilo

Osnovne plošče ASUS najbolje izkoristijo SLI rešitev

Izkoristite rešitev 32x PCI Express z osnovnima ploščama A8N32-SLI Deluxe in P5N32-SLI Deluxe



Razmak 2 razširitvenih rež: boljši pretok zraka za večjo stabilnost sistema

Osnovni plošči ASUS A8N32-SLI in P5N32-SLI sta primerni za najzmogljivejše AMD in Intel procesorje. Obe plošči se ponašata z nekaj izboljšavami, ki povečajo grafične zmogljivosti, sistem pa bo deloval še tišje.

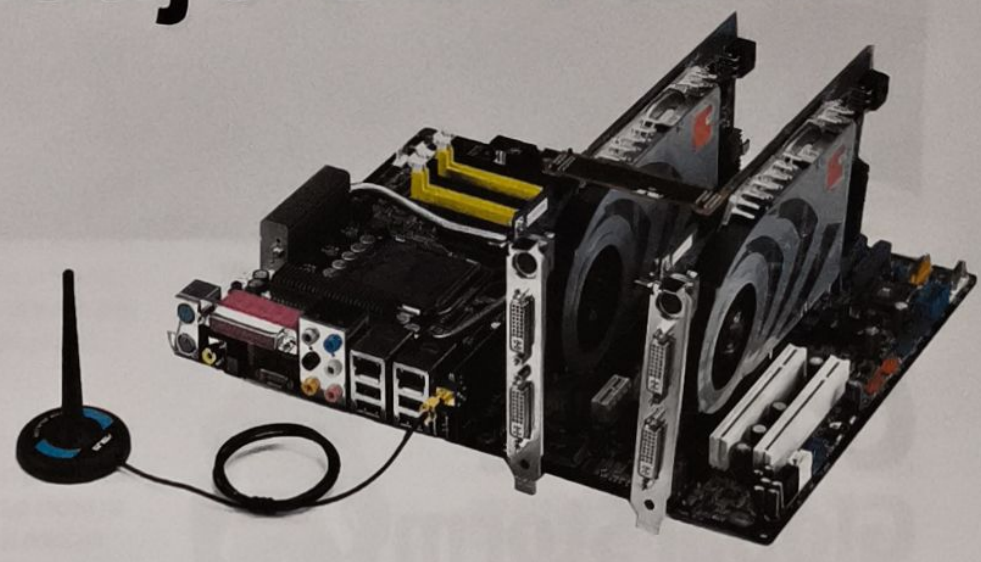
Resnična x16 SLI večja zmogljivosti že sedaj. Še večja kasneje

Za razliko od prejšnjih osnovnih plošč SLI z dvema x8 PCI Express vodiloma, zagotavlja 16 pasovna PCI Express povezava večjo grafično zmogljivost za procesorje in igre, ki šele prihajajo. V primerjavi z dvojnimi x8 SLI rešitvami, dvojna x16 rešitev nudi kar 10% izboljšanje učinkovitosti.

Današnje 3D igre so že začele presegati zmogljivosti trenutno aktualnih dvojnih x8 SLI sistemov. Igre prihodnjih generacij pa bodo prinesle še več podrobnejših detajlov in tekstur višjih ločljivosti, kar prinaša tudi zahtevo po hitrejših pasovnih širinah prenosa grafičnih podatkov.

Hlajenje brez ventilatorjev Stack cool in bakreni cevni hladilniki

Hlajenje brez ventilatorjev pripomore k učinkovitejšemu in brezhrupnemu hlajenju komponent, ki oddajajo veliko toplote. Gledanje filmov, poslušanje glasbe in igranje iger poteka sedaj v miru in tišini. Preteklost so tudi poškodbe sistema zaradi odpovedi ventilatorjev. Bakreni cevni hladilnik oddaja toploto, ki jo proizvajajo komponente, v območje vhodno izhodnih konektorjev na matični plošči, kjer se toplota prenaša iz ohišja v okolico, STACK COOL 2 pa učinkovito prenaša toploto, ki jo ustvarijo elementi osnovne plošče, na drugo stran posebno zasnovanega vezja, kar omogoča hitro odvajanje toplote.



Učinkovit prenos temperature s pomočjo posebej zasnovanega vezja

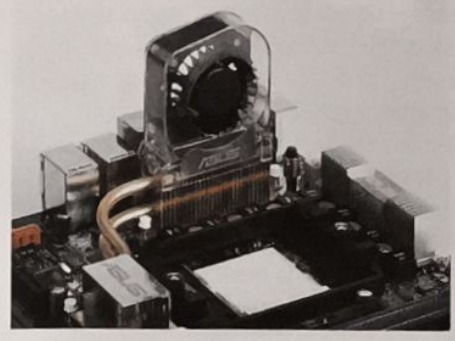
8 stopenjski način

Z 8 stopenjskim načinom delujejo posamezni električni moduli kar s 15°C nižjo temperaturo kot ob klasičnih rešitvah in tako dodatno omogočajo hladnejše delovno okolje.

8 stopenjska zasnova omogoča za 15°C nižjo temperaturo

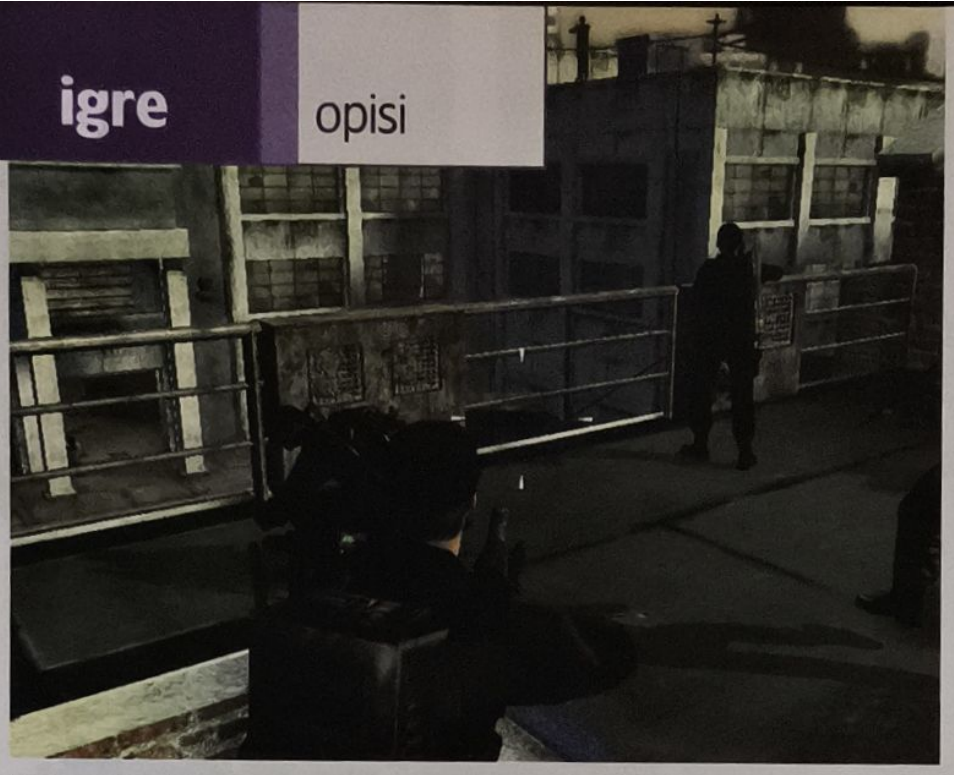
Nižje temperature pripomorejo k nižji hitrosti ventilatorjev in večji stabilnosti med ...vijanjem sistema. 8 stopenjski način zmanjšuje nihanje vhodnega električnega toka in nihanje izhodne napetosti, kar ščiti procesor in ostale komponente pred preobremenitvijo in podaljšuje njihovo življenjsko dobo. Pri stabiliziranju toka in napetosti se odziva hitreje kot 4 stopenjski načini, kar je še posebej pomembno pri povečani potrebi po električnem toku ob večjih obremenitvah procesorja.

Dodaten opcijski ventilator za vodne hladilne sisteme

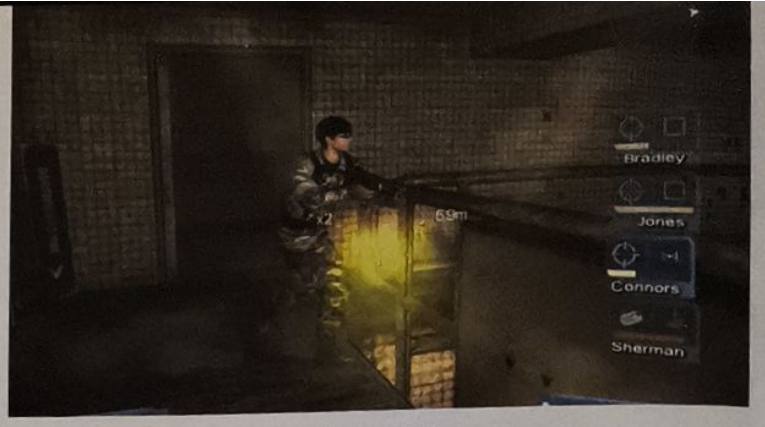


Dodatni ventilator je zasnovan tako, da zagotavlja zadosten pretok zraka preko napajalnih modulov procesorja in področja čipov v primeru vodnega in pasivnega hlajenja ter tako omogoča učinkovito odvajanje toplote celotnega računalniškega sistema.

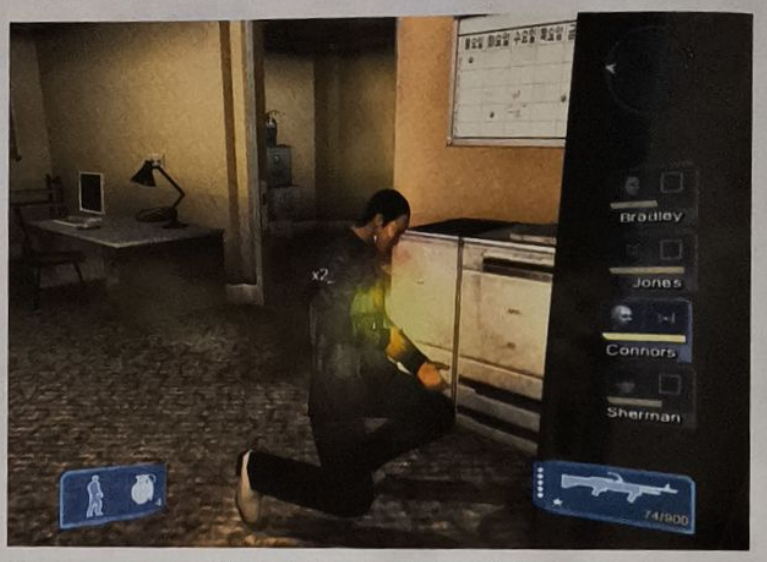
Acord-92 d.o.o., Stegne 13, 1000 Ljubljana



Modne barske mizice so razpostavljene vsepovsod. Privoščite si požirek!



Vrata lahko brcnete s tečajev. Kako "mačo"!



Nismo povsem prepričani, ali bi ta tip rad streljal ali se odpravlja k dnevni molitvi.

SPOPAD S TERORISTI

Conflict Global Storm

Še en dokaz, da včasih za solidno igro ni potrebna revolucija, temveč je dovolj tudi domačnost

Založnik Eidos **Razvijalec** Pivotal **Na spletu** www.conflict.com

Po neuspelem oblikovalskem poskusu, imenovanem *Vietnam*, bi morda pričakovali, da se bo Pivotal vrnil k svojemu preverjenemu, a nekoliko izrabljenemu konceptu prvih dveh iger v seriji *Conflict*. A glej, *Global Storm* se izkaže za pravo revolucijo, ki bo najbolj konzervativne krepko pretresla. Medtem ko so vam predhodnice zaupale nadzor nad skupino štirih mož, ki so se prebijali skozi akcijske/taktične naloge, vam *Global Storm* – in prosim, sedaj sedite – odredi poveljevanje skupini sestavljeni iz treh mož in *ženske*. Vemo, vemo, gre za večji šok, kot če bi vam nekdo za spodnjice zataknil goreč dinamit, namazan s pekočimi feferoni.

Torej, da, vendarle gre za vrnitev h koreninam, a ko odvržemo cinizem, moramo *Global Storm* priznati, da gre za najbolj elegantno in razgibano predstavnico serije. In če si sarkastično nadlogo oprtamo nazaj, lahko takoj pripomnimo, da kosanje s predhodnicami, sploh na področju raznolikosti prizorišč, niti ni prav težka naloga – prva dela sta se namreč v celoti odvijala v Iraku. Tokrat naši hrabri pripadniki brezmadežnih posebnih enot naberejo nekaj več minut v zraku in svoja nežna telesca nastavljajo kroglam zlobnih teroristov vse od ZDA do Ukrajine.

A da so Pivotal po sramotnem porazu v Vietnamu zopet našli prava pota, da vedeti že kar začetna stopnja v džungli. Medtem ko bo predhodnica ostala v spominu le po dolgočasnem, nadležnem, brezmiselnem spopadanju z vedno novimi vali samomorilskih Vietkongovcev, povratnici uspe obuditi sicer s skriptami omejeno, a prepričljivo taktično strelsko igro, ki temelji na sodelovanju članov voda. Hitri premiki skozi bujno rastje, pripravljanje zased, napadanje strojničnih gnezd po nezaščiteni strani... ko se boste tokrat vrnili v džungelsko okolje, se boste počutili, kot da ste skočili nazaj na konja, s katerega ste malo prej padli.

PREPROSTO JE NAJBOLJE

Serijo *Conflict* se silno rado primerja s *Hidden & Dangerous*, saj je hkrati tekmica izdelka Illusion Softwork kot tudi delna alternativa: na eni strani imate *H&D*, ki vas zasuje z možnostmi in dokajšnjo odprtostjo, na drugi strani pa tiči *Conflict*, ki se raje zateka k preprostejšemu naboru sposobnosti. Toda po štirih poskusih začenja tudi Pivotal širiti svoj izdelek. Poleg običajnega premikanja voda sem ter tja boste lahko tokrat sebi v prid obrnili še nekaj taktičnih primesi – recimo možnost zakasnitve izvajanja ukaza, kar močno olajša izvedbo učinkovitega stiskanja sovražnika v obroč ter nato bliskovitega sočasnega napada z vseh strani. Nič manj nismo veseli, da so avtorji občutno izboljšali gibljivost in s tem življenjskost likov, ki znajo zdaj na primer plezati skozi okna.

Ker gre za igro, ki se vrti okoli ekipe, lahko pričakujete nekaj (nerodnih) smrti vaših računalniško vodenih soborcev, toda možnost, da jih neomejeno obujate s pomočjo zavitkov prve pomoči, ta problem zmanjša do te mere, da gre "le" za nekaj manjših nepotrebnih živčnih trenutkov, ne pa za katastrofe, ob katerih bi si želeli svoj monitor uporabiti le še kot precej boleč predmet za obmetavanje razvijalcev. Zna pa čir na želodcu večkrat razburkati nadzor, ki ne more skriti, da je bil delan s konzolami ter njihovimi igralnimi ploščki v mislih in bi tudi na PC-ju včasih raje videl, da po rokah valjate blazinico kot miško. Na istem spisku "težav, ki se pojavijo, če igro s konzol mečeš na PC", lahko v *Global Storm*, kljub temu da gre nesporno za vizualno najbolj atraktivno predstavnico serije *Conflict*, najdemo še modele likov s precej nižjim številom poligonov, kot bi jih pričakovali v igri za PC, izdani v letu 2005. Podobnih šepajočih sestavin je v celotni predstavitvi še nekaj, zaradi česar je končni učinek precej slabši, kot bi pričakovali na prvi pogled.

SWAT 4 tako še naprej ostaja "Prvak v metanju granat skozi napol priprta vrata" in prva izbira za vse navidezne borce proti terorizmu, toda privrženci zvrsti ne bodo zgrešili niti z nakupom *Global Storm*, ki mu uspe ponovno dostaviti vrhunsko igralno zasnovo in serijo po starih tirih peljati nazaj proti dobremu imenu. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **SWAT 4**
Sierra
>> **Rainbow Six 3**
Ubisoft
>> **FarCry**
Ubisoft

Ena, dve, tri!

Pa gremo na tri ali po tri?!

Velikokrat porabimo precej prostora, da se zgražamo nad slabo UI, še posebno v taktičnih strelskih igrah, kot je *Global Storm*, kjer imate skrb nad celim vodom. Najboljši način za boj proti tem težavam je, da skupaj zbobnate nekaj prijateljev in se v spletnem načinu skupaj lotite sovražnika. Seveda bodo tudi oni delali bedarije, a jim lahko po neuspeli akciji vsaj prisolite eno okoli ušes.

Min 1,5GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo 1-4 igralci prek interneta

80% **PCF pravi...** "Skrbno izdelana macistična akcijska igra. Najboljša igra v seriji *Conflict* doslej"

DOSTOJEN NASLEDNIK

UFO Aftershock

Čas je, da še eno galaksijo očistite vesoljskih mutantov...

Založnik Cenega **Na spletu** www.ufo-aftershock.com

UFO: Aftershock nadaljevanje znane serije znanstveno-fantastičnih strategij, nadaljuje tam, kjer je obtičal eden izmed možnih koncev v *UFO: Aftermath*, njegovem predhodniku. In zaplet z invazijo vesoljcev ne bo edina stvar, ki delovala znano ljubiteljem prejšnjega dela serije.

V tej igri, polni čudnih bitij iz vesolja, je slog strateške akcije ponovno nekakšna čudna kombinacija načrtovanja po potezah in ukazov v realnem času. Pod svoje poveljstvo dobite skupino vojakov, ki jim lahko (pravzaprav jim celo morate) začrtate pot skozi pokrajino, ki ima boleče očitno za seboj več bojnih brazgotin kot uho Evanderja Holyfielda, nato pa v realnem času vnašate še popravke njihovega načrta za napad.

Kako bi bil videti naš planet, če bi ga gledali skozi zelo, zelo veliko oko.

Vaša naloga je, jasno, da očistite planet vesoljske nesnage. Za dosego cilja boste ustanavljali baze, v katerih boste izumljali in razvijali nove tehnologije. In to grajenje in osvajanje prav lepo dopolnjuje glavni strateško-akcijski del.

STRELJAJ NA UKAZ

Taktično vodenje vaše ekipe je presenetljivo bogata izkušnja, kjer vidno polje in položaj nista nepomembna – in to sta samo dve zadevi na silno dolgem seznamu faktorjev, ki določajo natančnost, s katero člani vaše ekipe streljajo. Upoštevati boste morali tudi sposobnosti vaših podložnikov in nikoli pozabiti na male sladke nevarnosti, kamor sodi denimo nesrečno nastavljanje pred merek lastnih vojakov. Že standardna pravila prejšnjih delov serije veljajo tudi tu, vse skupaj pa je zavito v izboljšano zunanjo podobo ter začinjeno z bolj preglednim vmesnikom in kupom popravkov same akcije.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **UFO Aftermath** Cenega
>> **Freedom Force Vs The Third Reich** Digital Jesters
>> **Commandos 3: Destination Berlin** Eidos

Rekrut maloštevilne človeške rase na zapuščenem planetu Zemlja.

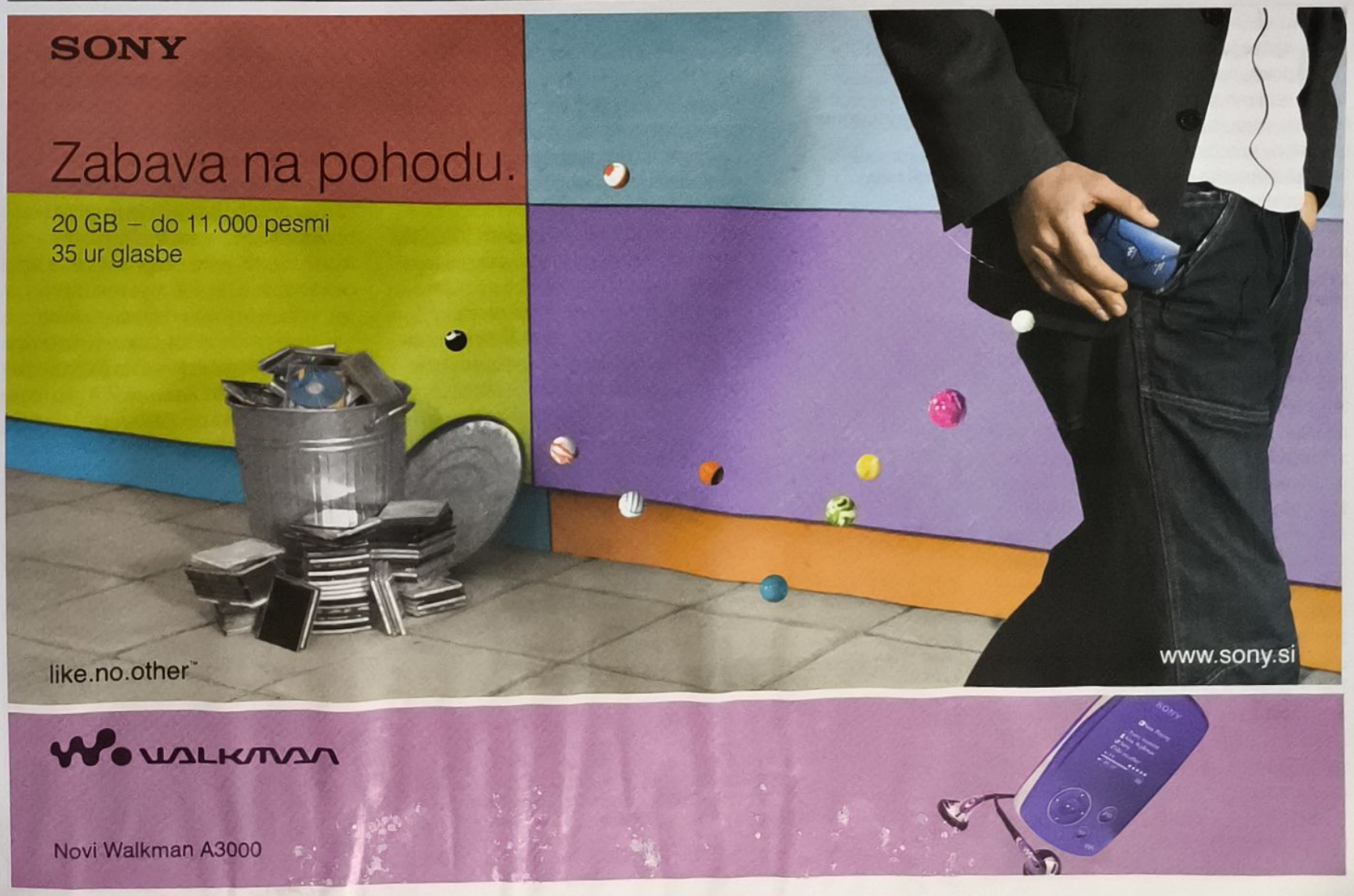
Diplomacija ali spopad? Neumno vprašanje...

Gradnja baze je bolj podrobna kot v *Aftermath*. Najprej gradite posamezne komponente, šele nato lahko z novo tehnologijo pod pazduho jurišate na sovražnike. Poleg tega je zelo pomembna tudi diplomacija – če se vam na določeno krizo ne uspe odzvati dovolj hitro, se bodo vaši odnosi s tisto raso skrhali, kar spet vpliva na kvaliteto rekrutov, ki vam jih bodo prispevali.

Aftershock se sprva zdi kompleksen, morda celo zmeden, saj se loti več žanrov in slogov igranja hkrati. Poleg tega je poln obsežnih strani pomoči, ki je ne boste upali ne prebrati, vendar na vztrajne čakajo številne nagrade. **PCF**

Min 1GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Na žalost nič

78% **PCF pravi...** "Polna, morda celo preveč polna vesoljska strategija za tiste z možgani."



Zasmradite okoliš in napadite. Ne sprašujte preveč o tem, če kdo vidi, kam naj gre.

"Ejga, Lojz iz Pliberka, kje se sedaj skrivaš? Ti si mi še dolžan 200 šilingov!"

Tak izlet se zagotovo ne more dobro končati.

Prizor na končan obračun s Puščavsko lisico.

ANTI-GERMANSKA

Call of Duty 2

"Alles klar..." pritegne Tomaž Kotnik, ko ga sredi opravljanja potrebe na bojnem polju zasači patrulja švabskih soldatov.

Založnik Activision **Razvijalec** Infinity Ward **Na spletu** www.callofduty.com/cod2

Dejstvo je, da druga svetovna vojna, ki poteka na naših ekranih in v naših namiznih škatlah, v takšni obliki pač še ni izgubila zaleta. In kaj bi naši dedki porekli, če bi vedeli, da se bodo otroci njihovih otrok v prihodnosti spopadali z odraslim Hitler Jugendom kar v namišljenem svetu, kjer krogla skozi stegno ne boli, kjer črevesje po eksplozijah ducata ročnih granat ne frči po zraku do bližnjega grmovja in kjer lesena vrata dejansko zadržijo rafal iz strojnice? Pošteno.

Koliko naslovov s tematiko druge svetovne vojne se je v zadnjih nekaj letih znašlo na železju povprečnega igralca, sploh ne bomo ugotavljali, leta igranja iger *Wolfenstein*, *Medal of Honor* ter prejšnjega *Call of Duty* pa so v naših dušah simbolično pustili prav toliko brazgotin kot našim prednikom kje v dražgoški bitki, na pohodu čez Igman ali v eskapadah Pohorskega bataljona, seveda pod pogojem, da so bili boj partizanstva in ne prisilno odromali v Sovjetsko zvezo pokat Ruse. No, tisti ostali pa so lahko zlahka doživeli nasilje vojne, ko se je ta leta 1943 prevesila popolnoma v zavezniško smer in so bili Švabi obsojeni zgolj na umike in ne na večje uspehe. Zdaj se boste v vlogi mojstra rešetanja nacistične zalege spet znašli vi sami, ko vas bo naslednik bombastično uspešne igre postavil v vlogo zavezniških vojakov na različnih frontah in z različnimi nalogami. In naj kar na začetku povemo, da je igra svojemu predhodniku po igralski plati podobna kot pantomimik pantomimiku, kar pa ni nujno slabo, če ne gre ravno za ponavljanje vedno iste finte, kako zlesti iz navidezne škatle. Hvala Njemu, da se pri Infinity Wardu niso odločili za spreminjanje formule, ki je igro proslavila na vseh frontah, od Stalingrada do El Alameina, od Tobruka do Normandije; potrepljajmo fante po skrivljenih razvijalskih hrbtih. No, po isti poti se boste potikali v spremstvu tovarišev tudi vi – enkrat boste zmrzovali v razrušenem Stalingradu ter odbijali še tiste zadnje nemške protinapade, drugič pa se boste pridružili v lovu na naftne rezerve Puščavske lisice, njegove ekselence generala Rommla, katerega tankovska armada je v Afriki doživljala sanjske uspehe, vse dokler se ni nekje... Ja, vedno se pač kje zalomi, kajne?

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Brothers In Arms**
Ubisoft
>> **Full Spectrum Warrior**
THQ
>> **Medal Of Honor: Pacific Assult**
EA

"V Afriki se boste znašli v pravi tankovski bitki"

ŠE BOLJ MOČNO, ŠE BOLJ...

Kampanje v igri so dogajanju primerne tri (ruska, britanska in ameriška), v vsaki pa boste imeli občutek, kot da ste dejansko del nekega večjega dogajanja. Vaši bojni tovariši bodo imeli imena, nekateri bodo opravljali svoje naloge, ne glede na to, kaj boste medtem počeli vi, čeprav bo večina umazanega dela seveda padla na vaša pleča, šele potem, ko ga boste opravili, pa se bodo ostali, sicer spodobni vojščaki, zmigali in pričeli s ponovnim osvajanjem terena. Sovražna umetna inteligenca bo po drugi strani zasula vaše vrste s protinapadi z vseh smeri, nemarnim obstreljevanjem z granatami (nekatere izmed njih bodo vojaki kot pravi Boški Buhe metali nazaj) in kukanjem izza razstreljenih obzidij in oken, kjer bodo včasih potrebni zelo natančni streli, če se boste želeli približati. Sotrpinov ob vas je ponavadi le za slabo pest (čeprav umirajo, se nenehno njihovo število obnavlja in tako nikoli ne ostanete sami, v nasprotju z ostalimi novejšimi igrami, kot je na primer *Quake 4*, kjer pajdaši večkrat ostanejo zadaj in pustijo, da nalogo opravite sami, preden se vam ponovno pridružijo nekje na drugem koncu stopnje), spet drugič pa se boste znašli v ogromnem boju, kjer se bo na desetine vojakov z obeh strani obsipavalo s svincem kot za šalo. Hej, v Afriki se boste zbasali celo v tank in se znašli v čisto pravi tankovski bitki, ki pa je na žalost bolj sama sebi namen kot kaj drugega. Ne pričakujte simulacije, pričakujte arkadno vožnjo, kot z avtomobilčki. A njen namen je jasen: pričarati vzdušje v igri, ki ga skozi puščavniško kampanjo pač nikoli ne zmanjka.

Vaše naloge v igri so klasične: uniči to in ono, zadrži sovraga tu in tam ter počakaj na okrepitve in podobno. Ne pričakujte pa popolne linearnosti igre. Že res, da brez zaporedja vnaprej pripravljenih dogodkov ne bo šlo, a stopnje so včasih tako razpotegnjene, da imate do neke točke na zemljevidu tudi več poti. Kar se še posebej dobro občuti v uličnem boju, saj lahko sovražnika presenetite tudi s strani, medtem ko skrit za številnimi preprekami pričakuje frontalni spopad. In ko zaslišite: "Kaufmann! In Deckung! Britische Infantrie!" boste tudi vedeli, da so vas opazili. Ko bo zaigrala glasba Hansa in 40 mitraljezov, se vam bo slabo pisalo, skoraj dobesedno.

Kadar se boste zapodili med deset v vas naperjenih cevi pušk, se spomnite, da je življenje tako ali tako kratko in da vam ga ni

Švabi bodo večkrat raje čakali, da pridete po njih, in bodo drago prodali svojo kožo.

"Kaj iščemo? Iglo v senu? Fanta, zdaj ni čas za igračkanje, vojno moramo dobiti!"

potrebno zapravljati za podobne neumnosti. Še posebej na visoki težavnostni stopnji bo igra od vas zahtevala nekaj taktike, mogoče boste zakrili smer napada s kakšno dimno granato ali vrgli vsaj nekaj dobro odmerjenih ročnih granat, ki bodo za nekaj sekund pognale Švabe v beg. Verjemite, da prostora za pretirana junaška dejanja v največji toči krogel ne bo veliko; iz godlje vas bo spravila le dobra serija pošteno odmerjenih strelov, pri čemer boste sovražnikom snemali čelade z glav, sami pa se bodo tu in tam še znali plaziti po tleh, grabiti za pištolami in vas streljati v rit, če se ne boste prepričali, da so izdihnili. Pazite, saj pravega pokazatelja vašega fizičnega stanja v tej igri ni in paketki zdravja ter oklepa ne ležijo naokoli, četudi bi si nemara kdaj pa kdaj želeli. Namesto tega boste vsakič po nekaj zadetkih začeli težko dihati in zaslon bo pričel rdeče utripati. Po določenem času, se boste vrnili v dobro formo, če se boste seveda prej odvlekli v zaklon.

Nemci se bodo po drugi strani zabarikadirali v bajte, iz njih metali granate, zbežali naprej v prvo nadstropje, gledali dol ter streljali po stopnišču, vam pod noge spet metali granate in še kaj. Vsakič, ko boste v nevarnosti, da ostanete brez premoženja, se vam bo na ekranu izrisala sličica, ki bo kazala na smer, kjer leži ročna granata. Bežite stran in preživite, ostanite tam in če vas ravno ne bo raztreščilo, vam bo za nekaj sekund skrivilo pogled na realnost, slika bo postala motnejša, zvok zatohel, v ušesih vam bo piskalo in vaše premikanje bo podobno premikanju stoletnih želv izven partivenega obdobja. To je dobrodošla značilnost igre, ki pripomore k vzdušju.

Nekoga je zadela granata in si bo malo odpočil na obali.

"Fric, tale kmečki turizem je prevelik za naju oba. Na sonce s cigareti in slivovko!"

ZAGRENJENI STARCI

Razvijalci so se za novo igro potrudili in razvili novo grafično srce, kar je dobro po tisti plati, da je podoba igre precej všečna, čeprav pa ima to seveda tudi svojo slabo plat. S sistemom, ki se je ob izidu prvega dela kvalificiral za povprečnega ali celo zadovoljivega, se lahko zdaj bodisi obri šete pod nosom ter izklopite vse priboljške ali se kar poslovite od igre, saj vam zatikanje ne bo ravno po volji. Na kratko rečeno, predstavljajte si, da se znajdete v dimu, eksplozijah bomb ter navzkrižnem ognju, okoli vas pa skače še nekaj deset modelov igralcev. Zaradi padca neprecenljivih sličic v sekundi lahko igralec doživi le še en živčni zlom. Po drugi strani pa tvegate, da ob zmanjšanju ločljivosti in onemogočenju kvalitetnih tekstur trpi sama igralnost, saj je *Call of Duty 2* ena tistih iger, kjer je podoba precej pomembna v enačbi končnega zadovoljstva kupca.

Če ste v zadnjih letih ali mesecih vsaj zavoljo ostalih iger, ki so se pojavile na trgu, posodobili svoj mlinček, ne bi smeli imeti toliko skrbi. Igranje igre, ki se od predhodnika v samem konceptu bolj malo razlikuje, bi vam moralo biti v užitek, prepričani pa smo, da vam bodo tudi vse spremembe v njej všeč. Konec koncev, kje pa piše, da bi razvijalci morali popolnoma spremeniti recept igre, ki je od samih začetkov pa do danes na domačih računalnikih in spletnih strežnikih pod rušo spravila več soldatov kot obe svetovni vojni skupaj? Starci bi bili ponosni in veseli, da nam ni bilo treba izkusiti "prave stvari". **PCF**

Spletni boj

Pismo vojaka Ryana: "Mati, s fanti nujno potrebujemo popravke, v nasprotnem primeru bomo kmalu pričeli skovikati..."

Search and Destroy, Team Deathmatch in Capture the Flag so spet tu. Hej, spet boste lahko skakali iz drugega nadstropja ali z vrha skednja poskusili uprizoriti poslednji Ikarjev let, kadar se boste "taktično" umikali na boljši položaj za vaš šotor; spet boste lahko poležavali na vrhu stopnic do konca runde, ko bo še zadnji nasprotnik priskakljal pred muho vaše flinte (ali do brce s strežnika) in še kaj. A nalezljivost večigralstva v *CoD 2* je podobna izvirniku, nemara je zadeva celo bolj uporabniško prijazna, kljub temu, da se boste zdaj za natančen strel morali pogosteje posluževati merjenja s pomočjo muhe orožja kot klasičnega skozi križec na zaslonu. Ta bo med vašim tekanjem naokoli izginil z zaslona in dokler se ne boste zaustavili, se ne bo ponovno pojavil, kar zdaj skoraj popolnoma onemogoči streljanje med tekom (vas že vidimo, kako si na ekrane lepite križce, stari trik iz rokava ostrostrelcev v *Counter-Strikeu*). Je to bolje ali slabše, presodite sami, dejstvo pa ostaja, da stari mački slednjega ne odobravajo, kot tudi ne odobravajo preveč zakompliciranih večigralskih stopenj. Premalo je dobrih novih, čiste stare, ki se ponovno pojavijo, pa so že rahlo prežvečene.

Min 1,4GHz, 256MB RAM, 64MB grafična kartica

Opt 3GHz, 1GB RAM, 256MB grafična kartica

Večigralstvo LAN, internet

74% **PCF pravi...** "Še boljša akcija od predhodnika, zamerimo le rahlo zanemarjanje večigralstva"

Nihče ne ljubi krvavih bitk bolj kot orki. Bodite prijazni do njih, pa vam morda pokažejo svoje Mega Armoured Nobz.

Boj na blizu je tako akcijski, krvav in napet kot ste pri *Dawn Of War* vajeni.

Meseni, le malo človeku podobni Ogryni: uničujoči nasprotniki s slabo postavo.

ZIMSKI PLES SMRTI

40K Dawn of War
Winter Assault

Kakšna dolina miru neki!? Pokažite nam, kam lahko parkiramo vse te tanke...

Založnik THQ **Razvijalec** Relic **Na spletu** www.dawnofwargame.com

Kratek kviz: kaj storite, če proti vam drvi 4-metrski vesoljski ork, pobesnelo maha s preveliko sekiro, zraven rjovi kot ranjen medved ter razvija hitrost tovornega vlaka brez zavor? Kaj neki, vržete vse iz rok in začnete bežati! Ravno tako kot ljudje v *DoW*, ko zagledajo meseno grožnjo takih dimenzij.

Dodatek *Winter Assault* je poln mož, ki se nagibajo k drugi polovici izraza "bori se ali beži". Imperial Guard (kraljeva straža) so nova sila v *Winter Assault* in njihova pehota je kot hrbtenica človeških vojaških sil številčna ter poceni za izdelavo. To je "kanon futer", ustvarjen za množično umiranje. In umirajo vsekakor množično – da ne bo pomote.

Winter Assault prinese dve novi enoigralski kampanji: Order (Red) in Chaos (Kaos). Prva se vrti okrog Kraljeve straže (z občasnimi križanji z znanimi Eldar in Vesoljskimi marinci), v drugi pa rjovijo Orki in sile Kaosa. In čeprav je zvezda predstave Kraljeva straža, so tudi ostale sile dobile nekaj posladkov. Marinci so na primer bogatejši za novo poveljujočo enoto imenovano Chaplain, ki se posebno izkaže ob boju mož na moža, Eldar pa so se okrepili z borci Fire Dragon Aspect Warriors, ki pomenijo grožnjo vozilom.

Winter Assault krepko okrepi tudi izkušnjo tekom kampanj – vsaka je zgrajena iz šestih ogromnih misij z več nalogami, ki vas držijo na trnih in postopno odkrivajo dodane elemente.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Earth 2160**
Koch Media
>> **Ground Control II**
Vivendi
>> **Total Annihilation**
GT Interactive

Zgodba, ki se vrti okoli strmoglavljene ladje na ledenem planetu, je tokrat nekoliko močnejša, razgibanost nalog pa primerna.

MESARSKO KLANJE

Da boste s Kraljevo stražo preživeli, boste morali obvladati nekaj trikov. Običajni stražarji so osnovna pehota. So šibki, imajo slabo orožje, slabo zaščito in nizko moralo. A so tudi ena izmed enot, ki jih je mogoče najbolje nadgraditi. Ko boste zagnali nekaj ključnih stavb, kot je taktični center, boste deležni številnih izboljšav v njihovem učinku. Več sredstev kot boste temu namenili, pogumnejši in trdnejši bodo ti možje in v roke bodo prejeli bolj konkretna orožja, kot sta plazmatska puška za topljenje ščitov ali metalnik granat, ki na tla vrže cele vode. In ena izmed najboljših nadgradenj katerekoli armade stražarjev je komisar. Če morala množice pade, se le ta poslužži ene izmed svojih metod za krepitev duha – skratka stil Sovjetov med drugo svetovno vojno.

Stražarji so tudi zelo motorizirano usmerjeni. Na voljo imajo kopico tankov – od transportne Chimere, ogenj bljuvajočega Hellhounda, bolj eksplozivnega bojnega oklepnika Leman Russ, pa do neverjetnega topniškega Basiliska. So skrajno mobilna sila: poleg prevoznih sredstev uporabljajo še posebne zgradbe za vojake ob strateških točkah – obstoječe može lahko pošljete v eno izmed teh "vojašnic", nato pa jih pokličete iz katerekoli druge. To za nasprotnika pomeni številna neprijetna presenečenja, saj lahko praktično v trenutku odprete novo bojno linijo na povsem drugem koncu zemljevida.

Na voljo je nekaj novih močnejših, specializiranih vrst pehote: Ogryni so trdi kot železo in uničujoči v boju na blizu, Orki postanejo močnejši na račun grozljivih Mega Armoured Nobz, podobno so Kasrkini sposobni udariti precej bolj odločno kot njihovi standardni stražarski bratje, če pa ste bolj zmuzljive narave, lahko uporabite atentatorje Vindicare, ki lahko pospravijo nekaj kilometrov oddaljeno tarčo in nato neopaženo zbežijo.

Winter Assault torej ponudi še več krvavega *Dawn of War* in tokrat s povsem drugačnim enoigralskim delom. Oboževalci *40K* boste veseli, kako natančno je poustvarjena Kraljeva straža, ljubitelji *DoW* pa boste znali ceniti tako nov stil bojevanja, ki ga narekujejo stražarji kot dodatne enote za ostale strani. Poleg tega je še povečal našo željo po bojevanju z (Pozor, razkrivamo skrivnost!) Necroni, ki se mimogrede pojavijo. Navsezadnje imajo dobričine tri rase – čas je že, da tudi slabi fantje dobijo okrepitve. Do takrat pa ostaja več kot dovolj materiala za bojevanje. **PCF**

McBane!
Vsako drevo rabi pošast na vrhu!

Spoznajte Baneblade – odgovor Kraljeve straže na vse. In kot se spodobi gre za tank z metri in metri železne zaščite ter številnimi, številnimi puškami vseh vrst. Ta surovina lanko preživi nevihto izstrelkov in nanjo odgovori s še desetkrat večjo. Je smrtonos.n proti pehoti, vozilom in zgradbam. Pošastno!

Min 1,4GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, 256MB X800/6800 3D kartica
Večigralstvo 1-8 igralcev prek LAN-a

85% **PCF pravi...** "Super dodatek, ki prinaša v svet *Dawn of War* še več uničujočih igrač."

BIG BANG

Igralna konzola

Sony PS2 + igra WRC Rally Evolved

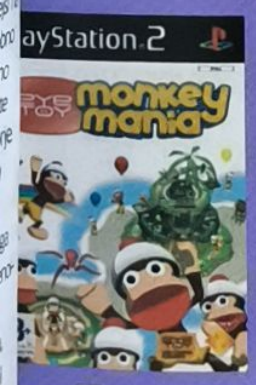
- odkrijte pravo zabavo s Playstation 2 slim konzolo
- omogoča predvajanje DVD filmov in glasbenih zgoščenk
- legendarna igralna konzola ponuja tudi novo igro iz serije WRC
- novi avtomobili in nove proge
- postanite svetovni rally prvak

44.990,-

amo v trgovinah Big Bang in Bof. Playstation Sony Platinum igre.

»Nikoli boljše....dobiš 3 za ceno 2«

laystation Platinum Pack #1



ye Toy: Monkey Mania

Eye Toy: Play 2

Eye Toy: Antigrav

6.990,-

Playstation Platinum Pack #2

Getaway: Black Monday

WRC 4

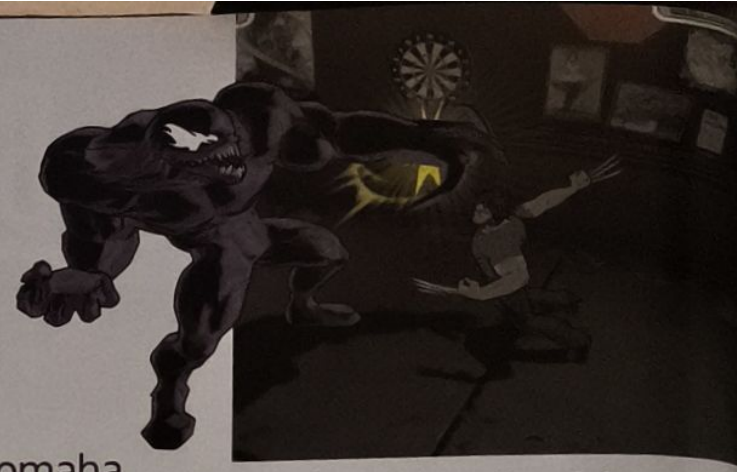
Dogs Life

6.990,-

Kupovati drugje bi bilo potratno!

www.bigbang.si

Merkur skupina, Ljubljana. Penudba velja od 01. 12. 2005 do razprodaje zalog. Vse cene so v SIT in vključujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene.



Kot kanto razbiti slavnega Rosomaha je gotovo eden izmed vrhuncev igre.

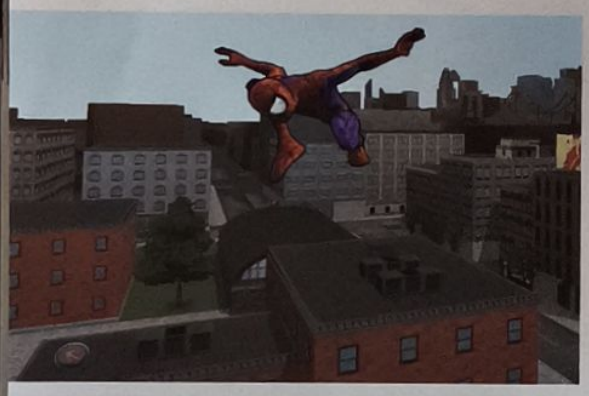
SUHA JUŽINA

Ultimate Spider-Man

Zabavna samo zato, ker lahko jeste otroke in stolčete Rosomaha

Založnik Activision **Na spletu** www.activision.com

Letos ni v kinih kakšnega filma o Spider-Manu, ki bi navduševal tiste, ki so jim všeč superjunaki v oprijetih oblačilih, in zato tudi ni bilo pri roki nobene licence, po kateri bi razvijalci lahko naredili igro. No, tolažbo lahko zdaj iščemo v igri po stripu po filmu po stripu. Strip *Ultimate Spider-Man* je morda res izšel pred prvo moderno različico filma *Spider-Man*, vseeno pa je njegov slog tak, da ga bodo novi ljubitelji Človeka-pajka, ki kaj dajo vsaj na kvazi-literaturo, rade volje vzeli v roke in takoj našli vzporednice med obema. In za tem se pojavi še igra, ki igra na isto karto, le da še bolj poudarja svojo MTV orientiranost. Rezultat pa je takšen. Saj veste. Ne preveč resen...



Vse dialoge v igri je spisal priznan stripovski scenarist Brian Michael Bendi.

Ali pač? Gre za grozljivo zmedeno igro. Popoln zadetek je divje skakanje z ene odvržene mreže na drugo po velikanskem mestu, za kar gre zahvala zares odlično tekočemu nadzornemu sistemu (vsaj če se zanašate na igralni ploščček). Mi smo daleč največ časa porabili samo za brezciljno poskakovanje po mično stripovsko izrisanem New Yorku (tehnologija senčenja "cel-shading") kot za opravljanje samih misij in pretepanje. Zakaj? Ker je tako preklemansko kul.

"Popoln zadetek je divje skakanje z ene odvržene mreže na drugo"

V MREŽI

Na veliko razočaranje pa morate za napredovanje zaključiti kup dolgočasnih, ponavljajočih se borb in nalog, najbolj neumne pa so dirke, kjer boste po celem mestu iskali velikanske rdeče balone. In vsemu temu se čisto zares ni moč izogniti.

Igra se za nekaj sladkih trenutkov odkupi tako, da vas postavi v hudobne čevlje Spider-Manovega smrtnega sovražnika Venoma. Tu lahko čas zabijate tako, da jeste ljudi (no, pravzaprav iz njih črpate življenjsko energijo) in pošiljate različne junake iz Marvelovih stripov na dopust v avtomobilu prve pomoči. Ti deli igre so veliko bolj zabavni od vseh Spider-Manovih nalog skupaj. Pač dokler vam bo uspevalo prepričevati sami sebe, da delate kaj bolj pomembnega kot zgolj divje nabijate na gumbe, dokler vsi sovragi ne obležijo mrtvi.

Igra torej premore kratke odseke, polne zabave in šarma, na žalost pa so med njimi vse predolga obdobja dolgčasa. Vseeno bo za marsikoga to boljša izkušnja kot ogled filma. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> Tarantele

>> Ptičje pajke

>> Črne vdove

Min 1,2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

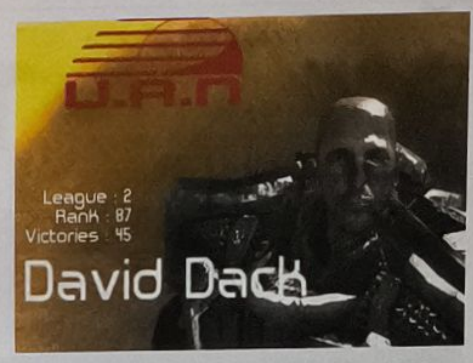
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Ga ni

63% **PCF pravi...** "Ve, da je lahko samo povprečna, zato se ne trudi biti kaj več."

Za družbo v bitki si lahko izberete inženirje, ki vam bodo sproti krpali zaščito.

Pogon igre je hvale vreden: razgibana okolja so prelestna in brez megle.



Dave Dark je velika ritka. Na to lahko stavite ves svoj denar.

Večigralska plat je še najbolj svetla točka *Bet on Soldier*.

NASILNI KOCKAR

Bet On Soldier

Blood Sport

Pobiramo stave 10 proti 1, da bo tole presenetljiva večigralski uspešnica... sprejme kdo?

Založnik Digital Jesters **Razvijalec** Kylotonn **Na spletu** www.betonsoldier.com

Kar zadeva enoigralske kampanje te igre, si na žalost nismo mogli izmisliti izraza za "Mahanje z belo zastavo", ki bi ohranil začetnice *BoS*, sicer bi to gotovo naredili. Da, jasno nam je, kaj so hoteli doseči z zgodbo o večni vojni, in da, razumemo idejo o razčlovečenju človeštva skozi pogubno tehnologijo. Prav tako smo prvi v vrsti navdušencev nad ogromnimi roboti, ki mendrajo pod sabo vse, kar se znajde na velikem, jasno izrisanem bojišču prihodnosti. Toda pri prav vsaki lastnosti, ki dviga up, *Bet On Soldier* uspe tako temeljito usekati mimo, da človeku v trenutku vse "pade dol". Kot pravi Adi Smolar: "Saj te prime, pa te mine." Vzemimo za primer idejo stav, s katero igra tako s ponosom paradira na vsakem koraku. Neprekinjena vojna, katere del ste, se ves čas prenaša po televiziji, in sicer ravno za sprejemanje stav. Pred vsako "nalogo" med nekaj sovražnimi borci izberete nasprotnika, in ko se nekaj trenutkov kasneje srečate na bojišču, se dvoboj prične s polno močjo. Kot pri celotnem *BoS*, se tudi tu vse vrti le okoli denarja. Ko ste izbrali tekmeca, ste namreč stavili na izid spopada. Če nato dejansko zmagate, prejmete ustrezno denarno nagrado, če izgubite...no, tu je v bistvu problem. Če izgubite, se enostavno ne zgodi nič posebnega. Ali ste poraženi, ker ste mrtvi in v tem primeru vašemu mrzlemu, zapuščenemu truplu ves denar ne bo kaj veliko pomagal, ali pa izgubite, ker vam zmanjka časa, da bi pospravili vse sovražnike in morate predati vloženi znesek. Toda v praksi vam denarja ne bo praktično nikoli zmanjkalo, kljub nesramno bogatim, a precej neuporabnim granatam. Razlogov za to je več. Prvič: na strelivu lahko marsikdaj prihranite, če streljate v neumno veliko eksplozivnih sodov, ki pošljejo v zrak še tako trdovratnega borca, če ga že prej ne uniči nekaj sekund le brizgajoča strupena snov (to dejstvo upoštevajte tudi kadar iščete parkirišče za svojo malo tresočo rit). Drugič: če ste sposobni natančnih strelov v glavo, boste zanje še posebno nagrajeni. Tretjič: občasni šefi stopenj so še posebno donosni, a niso (pre)težavni.

In ko smo ravno pri nasprotnikih: če bi imeli fantje v glavi še kak koleščeк več in bi svojo beticо dejansko znali pospraviti za karkoli drugega kot za eksploziven sod, se prav tako ne bi pritoževali. Saj imajo svoje prebliske, a ti ne trajajo prav dolgo. Morda so prav zato najboljši gromozanski robotski sovražniki, ki se jim ni treba skrivati. Takrat je skrivanje vaša naloga!

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Halo**
Microsoft
>> **Chrome**
Take Two
>> **Unreal Tournament 2004**
Atari

Pogubna izbira

Slab delavec vedno krivi orodje

Precej zgodaj smo ugotovili, da je metalec ognja v boju proti robotskim nasprotnikom približno tako uporaben kot nizkovoltažni sušilnik za lase. Orožje kupujete pred bojem in tako se vam pred dejanskim spopadom še sanja ne, ali bo kdaj uporabno. Morda si boste želeli le en strel z ostrostrelsko puško, a če ste kupili dvocevko, boste ostali z njo.

VSAKA ZGUBA ZMAGA

Bili smo že skorajda pripravljeni, da *Bet On Soldier* razglasimo za živ primer ponesrečenega splava ter mu prisolimo še nekaj odstotkov nižjo oceno, ko nas je presenetilo večigralstvo. Na spletu *BoS* nekako zaživi, a čeprav tempa ne zdrži ravno dolgo, ponudi nekaj hitre zabave. Stave, ki jih vložite na dejanske igralce, ki ste jih že videli v akciji, imajo kar naenkrat čisto drugačen vpliv (vaša celotna ekipa se lahko prav dobro okoristi s pravo špekulacijo, ki prinaša opremo in denar). Če vas je nekdo snel zgolj po sreči, ga pozovite na boj ena-na-ena v areni in če je prevelika reva, boste pobasali njegov denar. Prav tako bi lahko kakšno dobro rekli na račun izkušnje, ko v boj korakate za velikanom, ubijalskim strojem, ki ga nadzirajo igralci sami...

Na žalost je bilo stanje na strežnikih v času opisa še bolj siromašno, zato je o morda najboljši plati igre težko reči kaj povsem dokončnega. Enoigralska izkušnja je preveč razbita in omejena (nelogične stene vam recimo omejujejo napredovanje na drugo stopnjo, dokler v celoti ne počistite trenutne), da bi kljub drugačnemu pristopu osvojila srca, a je zabava preko interneta videti obetavna. Naš končni nasvet: bodite previdni in vložite svoj denar na bolj gotove stave. **PCF**

Min 2GHz, 512MB RAM, DirectX 8 3D kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, ATi X800/GeForce 6800
Večigralstvo Do 32 igralcev

67% **PCF pravi...** "Dobre ideje, a večinoma slabo izvedene. Kaže potenciale prek interneta."

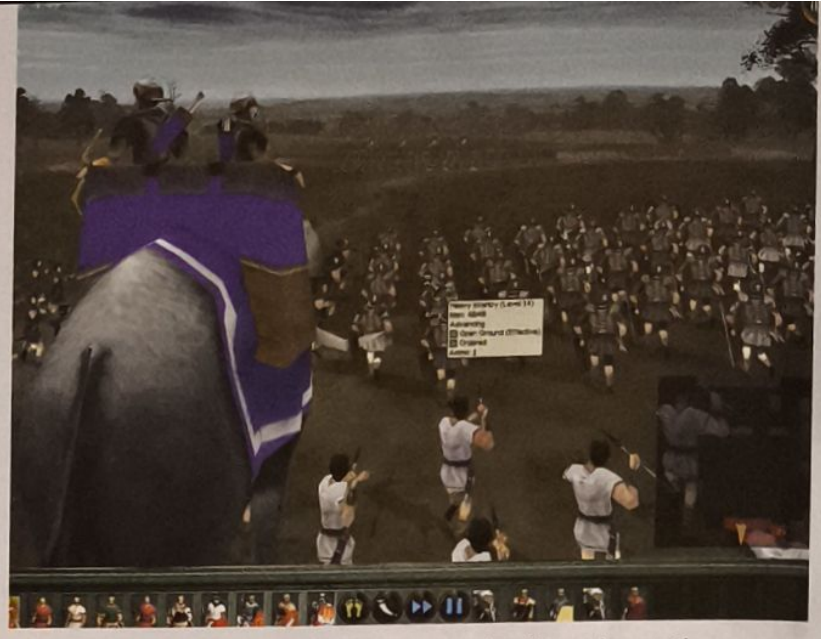
OD RIMA DO RIMA

Legion Arena

Ohranite enotnost Rimskega imperija... še enkrat

Založnik Lago **Razvijalec** Slitherine Software **Na spletu** www.legionarena.com

Še ena realnočasovna strategija, postavljena v obdobje Rimskega imperija? Torej se postavlja ob bok *Rome: Total War*, kajne? Ja in ne. Ko boste tole živalco pognali v tek, se bo pokazalo, da gre za čisto drugo vrsto od Activisionove uspešnice. Bitke v *Legion Arena* so zelo podobne tistim v starih igrah *Warhammer*, saj jih boste dobili oziroma izgubili že v fazi načrtovanja. Seveda lahko delite ukaze tudi med samo vročico bitke, kar pa je zelo počasen proces, kar pomeni, da vas lahko nagla menjava taktike stane uda severno od vratu. Zmagajte in prislužili si boste zlato in slavo. Prvo vam pomaga pri rekrutiranju in opremljanju vaše vojske, drugo pa vam omogoča zdravljenje zdesetkanih čet.



Enote slonov je težko nadzorovati.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Rome: Total War**
Activision
>> **Praetorians**
Eidos
>> **Warhammer: Dark Omen**
Electronic Arts

NAPAD!

Je pa na žalost zgodba nekoliko zmedena. Začeli naj bi kot princ plemena Latincev, ki si jih je Rim pridružil, vendar se tu ta del zgodbe nenadoma neha. Kar sledi je odlomek iz prvih dni vojne proti Samnitom, nato pride obdobje Hanibala in na koncu še zadnja bitka Julija Cezarja pri Alesiji, kjer je bil slednji poražen. V igri je na stotine majhnih misij, nobena pa ne bo trajala več kot nekaj minut.

Težave pa se ne končajo tukaj: obstaja daleč premalo različnih vrst zemljevidov in pridihi zvrsti RPG v kampanji pomenijo, da se bo slednja začetnikom zdela prelahka, veterani pa se bodo skozi njo sprehodili. In igra je na pogled podobno lepa kot gladiatorjeva zadnjica. Nič posebej pretresljivega torej, a ne smrdi tako zelo, kot smo pričakovali. **PCF**

Goli fanatiki se radi borijo v skupini. Ne vemo točno, zakaj...

“V igri je na stotine majhnih misij, nobena pa ne bo trajala več kot nekaj minut”

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Ni

75% **PCF pravi...** “Ne dezertirajte. V *Legion Arena* se skriva več čara, kot je sprva videti.”

Sniper Elite

Založnik Namco **Na spletu** www.rebellion.co.uk

Se še spomnite tistega nadležneža, ki vam je ukradel vso veselje do večigralskega načina v igri *Halo*, ko je vzel v roke ostrostrelno puško in se za vekomaj zabubil na eno samo mesto? Vrzite mu kopijo igre *Sniper Elite* in opazujte, kako se mu bodo oči počasi zabliskale. Ta igra je končno svež vetrc v svetu prvoosebnih strelskih iger – veliko bolj zanimiva kot denimo *Medal of Honor: Zmanjkalonamjeprizorišč Assault*.

Sam videz, vzdušje in predanost podrobnostim so zares impresivne lastnosti, vendar to ni igra za vsakogar – tisti, ki v svoje bitke radi jurišajo z bojnim krikom na ustih, bodo zelo verjetno našli boljšo jed drugje.

Vsi ostali bodo končno lahko izživeli svoje domišljije o glavni vlogi v filmu *Enemy at the Gates 2*.

Min 1GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 1,5Ghz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo Do 8 igralcev

81% **PCF pravi...** “Nebesa za hišne ostrostrelce.”

Wings Over Vietnam

Založnik Altitude
Na spletu www.wovgame.com

Zdaj lahko tudi vi dokažete, da je nemogoče zmagati vojno v džungli zgolj s premočjo v zraku. Poletite stotine milj daleč brez možnosti pospešitve časa in odvrzite napalm na naseljeno vas iz udobja vašega fotelja: to je simulacija, na katero smo vsi čakali!

Svetlobni učinki so res lepi in letala imajo primerno količino podrobnosti, zato pa igra ne naredi ničesar, kar ne bi ostale simulacije letenja naredile veliko bolje. Če imate kak čuden fetiš na vojno v Vietnamu, boste morebiti uživali, ko boste metali bojne strupe in občudovali vašo zbirko ušes, vsi ostali pa se zadevi na široko izognite.

Min 600MHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo LAN in internet, 32 igralcev

55% **PCF pravi...** “Reši jo samo zabavnost večigralskih zračnih dvobojev.”

World Racing 2

Založnik Playlogic
Na spletu www.playlogicinternational.com

Pisano obarvana in skorajda podpovprečna dirkaška igra *World Racing 2* predstavlja prijeten oddih od skrajno resnih “mačo” simulacij dirkanja, ki jih danes ne manjka.

Ni presenetljivo za naslov, ki je izšel na več platformah, da gre za precej lahkotno zadevščino, ki vključuje s časom omejene dirkaške naloge in kup priznanih znamk avtomobilov, kot sta BMW in Volkswagen. Z izvajanjem drznih manevrov in uspešnim zaključevanjem nalog lahko odklenete nove avtomobile in podrobna okolja, ki vam omogočajo prosto vožnjo. Za malo heca stvar ni slaba, a ne boste za nič prikrajšani, če jo izpustite.

Min 1,8GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2,8GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo 2-6 igralcev

69% **PCF pravi...** “Nekaj časa zabavna reč in zares dokaj lepa.”

Plemenska scena

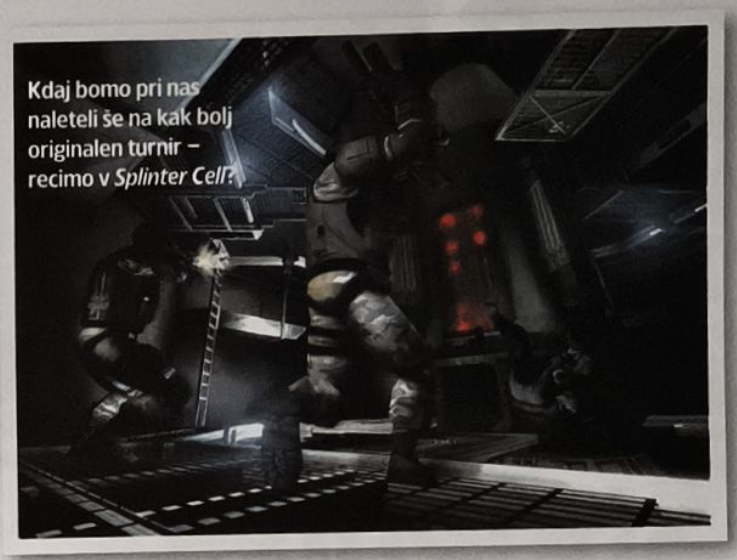
Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov

Turnirski december

Mraz je pred vrati in časa za igranje bo še več

Igrate katero večigralskih iger, ki se igrajo prek interneta? Ne, ne sprašujemo vas, ali ste prekleti z virusom *Warcrafta*, sprašujemo vas po čisto običajnih igrah. Spletnih turnirjev je tako malo, da jih je mogoče prešteti na nohte ene roke in Slovenija pozna na tem področju zgolj nekaj poskusov osvežitev dogajanja (stara dobra SiCL in SiDL, prejšnji mesec opisani DSL ter nekaj spletnih turnirjev v igrah *CS*, *Warcraft 3* in *CoD*). Kar naprej se vrača stara slava igram, ki so po eni strani bolj oguljene kot trofeja planinskega svizca, ki krasi dom vsakega zavestnega jagra, po drugi pa še vedno nekako dovolj igrane, da se jim raja noče in noče odpovedati (beri: *Counter-prežvečeno-izpljunjeni- zdolgočaseni-Strike*) ali poskusiti kaj novega (*F.E.A.R.*, *Call of Duty 2*, ...), pa če bi nadnje spustili hordo prepotenih mehanikov z razbeljenemi izpuhi, ki bi z njimi merili natanko tja, hmm, noter.

Spet druga težava, s katero se organizatorji podobnih dogajanj srečujejo, je vedno večja želja igralcev po nagradah. Medtem ko za zmago na skorajda že vsakem lokalnem tekmovanju LAN slovenska elita pričakuje finančni priboljšek (denarne nagrade se gibljejo okoli 20.000 tolarjev po glavi, kar pomeni okoli 100.000 tolarjev na celoten klan v igri *CS*, če vzamemo za merilo na primer dokaj radodarni tekmovanji Faca LAN ali LAN 4 Fun). Na internetu pač nikoli ni bila navada podarjati nagrad, niti za prvo, kaj šele za ostala mesta. A realno gledano, to niti ni tako presenetljivo. Na internetu obstaja namreč veliko večja možnost, da pride do zlorab tekmovanja, saj nadzor nad potencialnimi goljufi pogosto ni najboljši, kljub temu, da obstaja kar nekaj obvezne programske opreme (*Punkbuster, Cheating Death* in podobno), ki nekako uspeva ohraniti premirje. Današnje dni je za igranje na uradnih in tudi ostalih strežnikih prepotrebno vnesti tudi originalno kodo igre, s čimer pa ima publika nemalo težav. **PCF**



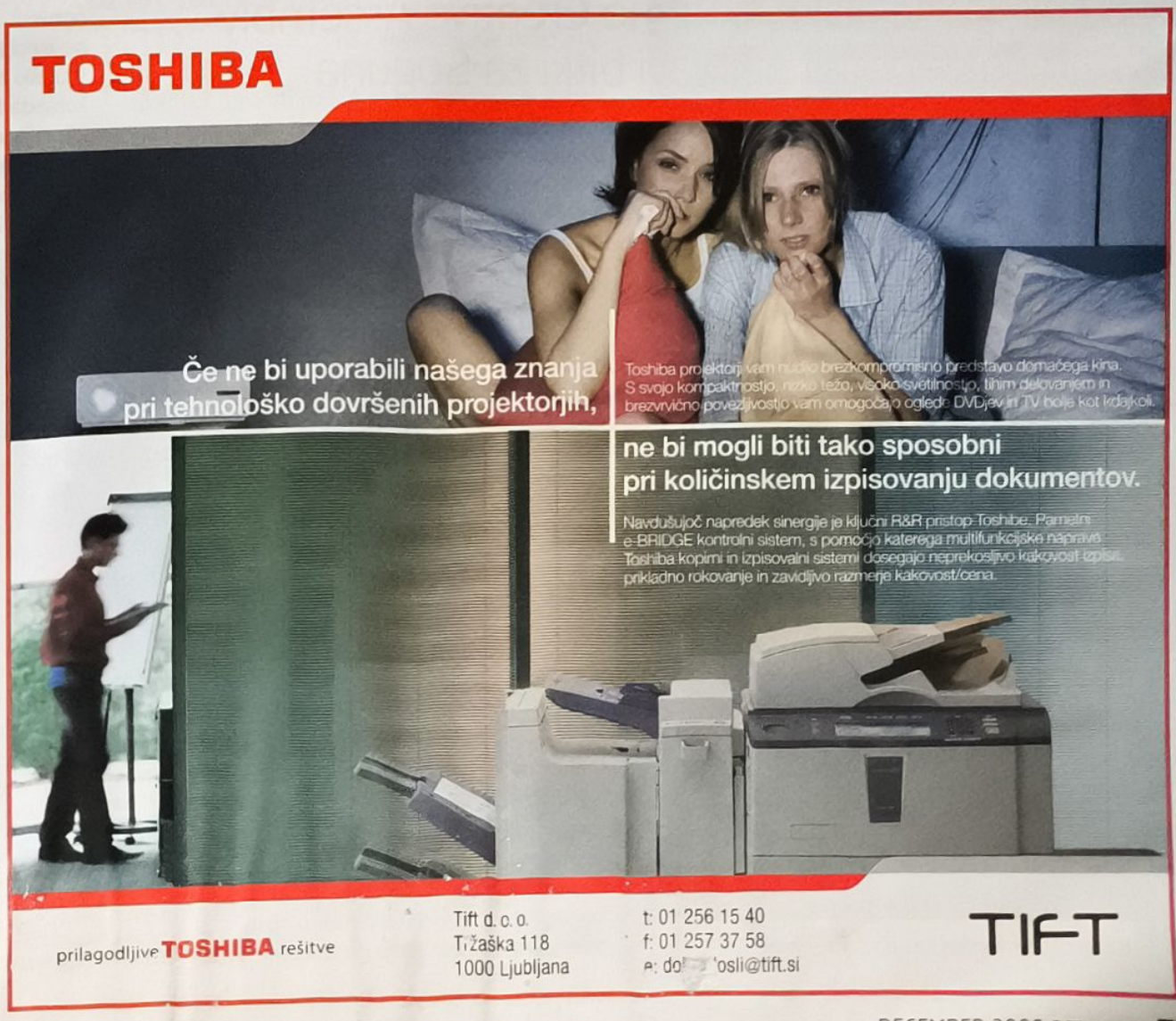
Kdaj bomo pri nas naleteli še na kak bolj originalen turnir – recimo v *Splinter Cell*?

Activision šteje cekine

Založnik dviguje cene iger preko meja normalnega

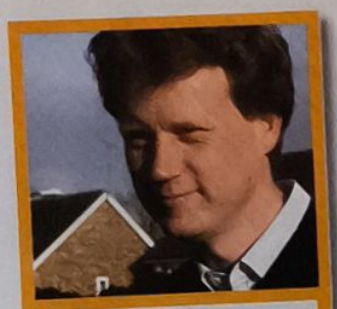
Pred dnevi je žal veliko prahu vzdignil Activision, ki je za svoje igre v Evropi krepko dvignil cene, narod pa se je popolnoma povampiril. Kako se tudi ne bi, saj so cene najnovejših iger, kot sta *Quake 4* ali *Call of Duty 2*, konkretno presegle mejo dvanajstih tisočakov, kar je, khe, khe, veliko!

In kako bodo take cene v naši deželi pomagale v boju proti piratstvu, ko pa interneta vajena mladina že tako ali tako prek kupa lokacij, ki ponujajo nelegalne igre, zaskrbljujoče vneto in brez slabe vesti snema sleherni naslov, ki se pojavi na trgu? Zdaj se jim bodo pridružili še vsi tisti, ki bodo zgolj preverjali, če se naložba tistih trinajstih ali štirinajstih goldinarjev sploh izplača. Česa drugega ni pričakovati. Še večji hec bo takrat, ko bodo uvideli, da samo zaradi igranja na uradnih strežnikih iger ne bo kupovalo toliko igralcev, kot sami pričakujejo. In še prijazno opozorilo igralcem in potencialnim kupcem naslovov: tokrat za nastalo zmedo niso niti najmanj krivi uvozniki ali prodajalci.



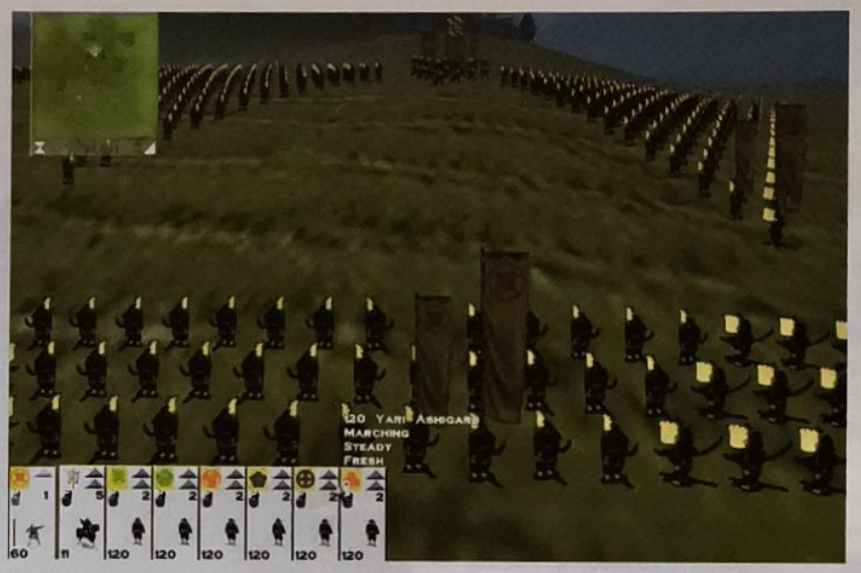
Pogled nazaj

Kritika stvarnika najboljše strateške serije vseh časov

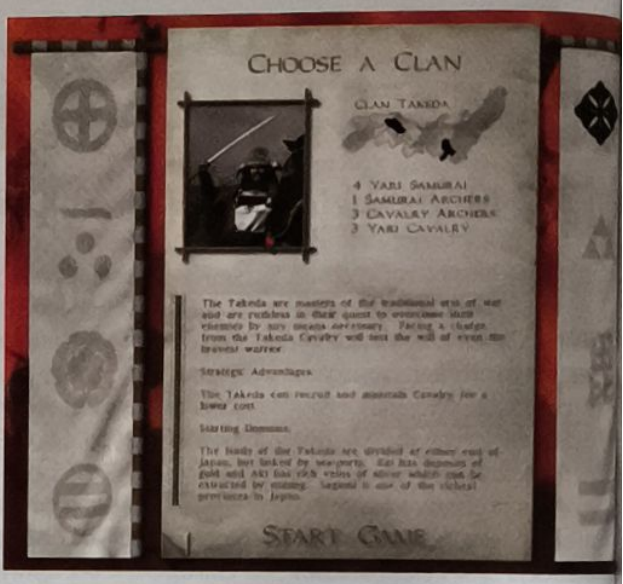


KARTOTEKA
Super samuraj

Osebek Mike Simpson
Naziv Umetniški vodja
Razvijalec Creative Assembly
Ocena *PCF 110*, 91%



Urejene vrste lokostrelcev jo bodo hitro pocvirnale, če jih bo s hrbta napadla konjenica. Vi bi naredili isto.



Vsak klan v *Shogunu* ima lasten karakter, ki ima svoje prednosti in pomanjkljivosti.

Shogun Total War

S člani razvijalske skupine Creative Assembly smo poklepetali o krvavi bitki za Šoguna

Shogun Total War je bila epska igra, ki je spremenila vse in pomladila realnočasovne strategije v času, ko se je zdelo, da bo šlo vse v božjo maloro. Tako unikatno vzdušje in poroka velikanskih bitk in inteligentne strategije v slogu *Rizika* se prav gotovo nista mogla zgoditi brez izjemno dobro razdelanega osnovnega načrta.

"V bistvu se je vse začelo, ko sem se pridružil podjetju," pravi Mike Simpson, umetniški vodja pri Creative Assembly. Takrat je pet ljudi razvijalo športno igro, in sicer rugby. Razmišljali so, da bi sestavili še eno skupino in iskali rešitev, ki bi bila relativno enostavna in ne prevelik izziv. V tistem času so začeli na trg prihajati kloni *Command & Conquer*, igre, kot je bila *Kill Krush and Destroy*. Ogledali so si jih in bili so prepričani, da je takšne igre čisto enostavno razvijati. Vse je bilo videti že razdelano in bili so trdno prepričani, da ne bi mogli ničesar zavoziti. Pa še prodajale so se za med.

Ogledali so si torej tiste igre in ugotovili, da je bila večina zanič, in da je čas za pravo veličino... eeee, ne. "Začeli smo razmišljati, da bi ustvarili kakšno nizko-proračunsko realnočasovno strategijo," podcenjevalno pove Simpson. "V bistvu sploh nismo imeli nobene ideje, kam bi igro postavili. Japonska se nam je zdela precej izvirna in razmišljali smo, da bi naredili nekaj zgodovinsko obarvanega. Razvili smo nekaj strateških idej, ustvarili like, ki so se premikali naokoli in na videz sploh niso bili napačni, a je šlo za čisto navadno realnočasovno strategijo."

Potem pa se je nekaj spremenilo. "Naenkrat je nekdo pripomnil, da so prišle na trg prve kartice 3DFX, zato smo pomislili, da bi lahko vse skupaj naredili v 3D," pravi Mike. "Zato smo sedli za mizo, si vse skupaj ogledali in zaključili, da realnočasovna strategija v 3D ne bi nikoli delovala." Skoraj smo že pričakovali, da nam bo Mike razkril, da so se takrat spustili nezemljani z nebes in jim dali že končano igro *Total War*, tako da Creative Assembly z njo sploh ni imel nobenega dela. A ko so zadevo preizkusili v praksi, se je stanje pošteno spremenilo: "Ustvarili smo pokrajino in na naše veliko presenečenje se je izkaza-

Na spopad s katanami ne prinašajte sončnic.

lo, da bi bil tak projekt celo izvedljiv," se zareži Mike. "Takrat se je vse spremenilo. Kamero smo premaknili navzdol, na višino oči vojskovodje. V igri ne morete videti, kaj je za hribom ali drevesi. To je popolnoma spremenilo naravo igre, tako da je bila bliže našim idejam o zgodovinski igri."

Nuja pa je rodila še več novosti. "Težave smo imeli, ker so bile same bitke čisto kratke, zato smo morali razmisliti, kako bi vse skupaj povezali, da bi igralcem bitke nekaj pomenile," nadaljuje Mike. "Tako se je rodil strateški zemljevid, ki bi igri dal neko ozadje, bitkam pa kontekst. Na koncu sta nam ostali dve plati igre, strategija in bitke. Vse skupaj je delovalo, zato smo to idejo razvijali naprej."

No, končno vemo, kakšen je bil okvir, na katerega je razpet *Total War*. "Igra je preprosto zaživela," pravi Mike. "Kmalu smo ugotovili, da je celo boljša, kot smo pričakovali, zato smo začeli iskati morebitne napake. Ko si dobro ogledaš, kaj imaš in kakšni so potenciali, ugotoviš, da bi bil končni izdelek veliko boljši, če bi mu posvetil še nekaj časa. To je izjemno pomembno."

Čeprav je bil čas za *Shogun Total War* pravi, je Simpsonu jasno, da igra ni bila brez prednic. "Enostavno bi bilo trditi, da smo naredili nekaj povsem izvirnega, a igra v veliko pogledih ni bila takšna," pojasnjuje. "Skoraj nemogoče je narediti nekaj, kar bi bilo povsem izvirno. V igri je videti vidike drugih iger, ki sem jih razvijal. Delal sem namreč na celi vrsti iger, kot sta *Waterloo* in *Austelitz*, ki so uporabljale isto kamero. Sicer so potrebovale nekaj sekund, da se je zaslon osvežil, a so vas vsaj postavile na bojišče."

"Udeležen sem bil tudi pri razvoju Cinemawareove igre *Lords of the Rising Sun*," nadaljuje Simpson, "bila je postavljena na Japonsko in je imela elemente strategije in bitke, čeprav slednje niso bile ravno realistične. Še veliko je idej, ki smo jih pobrali od drugod. Strategijo in bitke pa je v osnovi povezoval *The Ancient Art of War*." Torej celotna preteklost zgodovinskih bojnih iger, na, ki ga je *Shogun* ponosno nadaljeval.

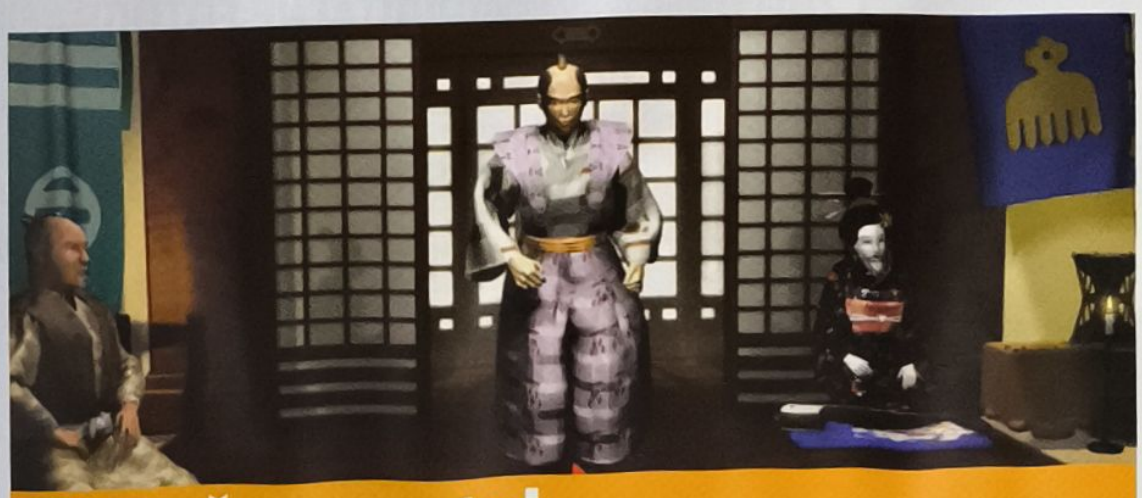
Državljanska vojna na Japonskem pa je bila nekoliko nenavadna izbira za ozadje, in prav zato je bil *Shogun*

"Nakladalna" taktika je vsakoletna uspešnica.

tako drugačen od vseh ostalih iger. "Razmišljali smo, v katero obdobje bi postavili igro. Želeli smo nekaj, kar bi bilo že v osnovi kul," je Mikeov odgovor na naše vprašanje o tem, kako so se sploh spomnili, da bi igro postavili v deželo vzhajajočega sonca. "Še posebej v igrah je Japonska grozno kul. Iskali pa smo tudi obdobje hitrega tehnološkega razvoja, da bi lahko imeli dostojno tehnološko drevo. Izum smodnika je to omogočal. Potrebovali pa smo tudi veliko različnih frakcij, ki bi bile precej izenačene, zmagala pa bi lahko samo ena. Tako smo našli obdobje japonske državljanske vojne."

> **"Napovedane so bile kartice 3DFX, pa smo pomislili, da bi lahko igro razvili v 3D"**

Čeprav so elementi, kot je na primer grafični prikaz vojakov, Simpsona razočarali, pa je bil vseeno izjemno zadovoljen z rezultatom, še posebej zaradi natančnega prikaza obdobja. "Cel čas smo bili prepričani, da nam bo težko uspelo pravilno ponazoriti zgodovinsko ozadje," pojasni. "Veliko je bilo dogodkov, o katerih se sploh ni pisalo, vsaj ne v angleščini. Kar dolgo smo raziskovali, da smo imeli dovolj informacij. Japonski novinar se je v recenziji igre vprašal, zakaj se je morala zbrati skupina tujcev, da je bila japonska zgodovina tako dobro predstavljena v igri. Na to sem še danes izjemno ponosen." **PCF**



Ni ga čez prestol

In tudi nikoli ne bo, če bo imel Creative Assembly glavno besedo

Kateri element *Shoguna* je bil najbolj zavožen? "Sobana s prestolom," pravi Simpson in se namrdne. "Ideja je izjemno preprosta – imamo sceno s pogledom s prestola. Nekdo vstopi in z njim poklepetate, nato pa lik spet odide iz sobane. Da bi to delovalo, je skupina ljudi delala cela leta. V bistvu gre za ustvarjanje videa iz različnih delov. Na tem je delala velika skupina, katere člani so bili po večini precej neizkušeni. Da sploh ne govorim o blagu. Želeli smo, da bi imeli vsi liki obleke iz lepo padajočega materiala, tehnologija pa takrat tega še ni omogočala." Te težave pa imajo celo zapuščino. "Oblikovalska ideja, ki je danes kdo izloči iz razvoja, je ponavadi poimenovana prav po tem delu naše igre," razkrije Simpson.

Dnevnik razvijalca

O službi razvijalca iger vam ni treba samo sanjati, pravi Owain Bennallack...

Zaradi določenih služb boste slavni med mlajšimi generacijami, ironično pa je, sploh če pristanete v industriji iger, da mogoče sploh niste kazali talenta ali nagnjenj, da bi kaj takega sploh počeli. Slava pa zna biti tudi precej nenatančna: "To je tvoj stric Owain, ki dela z računalniškimi igrami!" je običajno samo uvod v: "On ti lahko priskrbi igre za PlayStation!" Takšne in podobne nadležne situacije pa vas samo spomnijo, kakšno srečo imate, da delate na področju, ki je adolescentna različica vile Hugha Hefnerja. (V bistvu vam lahko določene igre celo odprejo vrata v njegovo vilo. Govorice so pretirane...)

Pri tem vam skuša pomagati kar nekaj ljudi iz industrije. Uredniki, programerji, Valveova vrhunska ekipa čistilcev pokalov; na njihovih nagrobnikih bi lahko pisalo: "Ljudem je povedal, kam naj gredo." Kam naj gredo, da mu bodo sledili, če smo čisto natančni.

Pred desetimi leti ste se v igričarsko industrijo najlaže prislinili tako, da ste kje dobili delo kot testni igralec in preizkušali stopnje ali da ste našli kakšna druga odprta vrata. Danes je tako, da za kaj takega potrebujete diplomo. Če bi radi postali risar ali animator, se splača študirati. Ni nujno, da je študij povezan z igrami – spravite se na fakulteto in izberite smer. Vašemu bodočemu šefu bo všeč čim širša razgledanost.

Za programerje in oblikovalce odločitve niso tako enostavne. Če imate visoko zastavljene cilje, se spravite na univerzo in diplomirajte iz računalništva ali oblikovanja. Če so vaši cilji manj visokoleteči (v razvoju iger se vedno najde mesto za bolj povprečne diplomante), poskusite doštudirati kaj takega, kar je dejansko povezano z igrami (seveda ne v Sloveniji, kar pomeni, da bo potrebno prihraniti kar nekaj denarja za študij v tujini). Kaj pa če ne pristanete v igričarski industriji? Boste pač morali pojasniti, zakaj je vaša izobrazba primerna za bančništvo ali kaj podobnega. (Tak izid seveda ni nemogoč, zato ne pozabite širše razmišljati.)

Če se vam uspe vpisati na dobro univerzo, si izberite smer, ki ima dober sloves – razvijalci so skeptiki. Pokličite studie, ki jih univerza navaja, in jih povprašajte za mnenje.

Izobrazba pa ni vse, saj so delovne izkušnje neprecenljive. Udeležujte se tudi kakšnih programerskih ali oblikovalskih tekmovanj, ki so odlična odskočna deska za mlade diplomante. In ko vam uspe, pomagajte še komu drugemu – jih pa vseeno pripravite do tega, da bodo kupovali igre. Konec koncev vam bodo dajali plačo.

Owain je urednik revije *Develop*.

VAŠ PRAKTIČNI VODIČ DO BOLJŠIH FOTOGRAFIJ

DigitalnaKamera

Revija za digitalno fotografijo

www.digitalnakamera.net
tel 02 330 3301

ŠTEVILKA 13 ŽE V PRODAJI

BREZPLAČEN CD-ROM

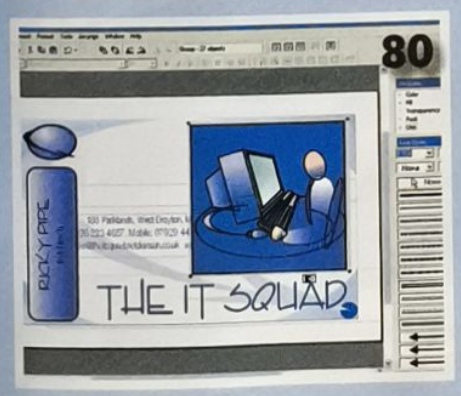
VSEBINA REVIJE

- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- OBVLADAJTE MERJENJE OSVETLITVE
- PREIZKUSITE SVOJ FOTOAPARAT
- OPISI 10 NOVIH FOTOAPARATOV
- PRIMERJALNI TEST OPREME ZA STUDIJSKO OSVETLJAVO
- PROFIL: DEAN DUBOKOVIČ
- SELEKCIJE V PHOTOSHOPU
- PREIZKUSNI NATISI

2 NASLOVNI TEMI

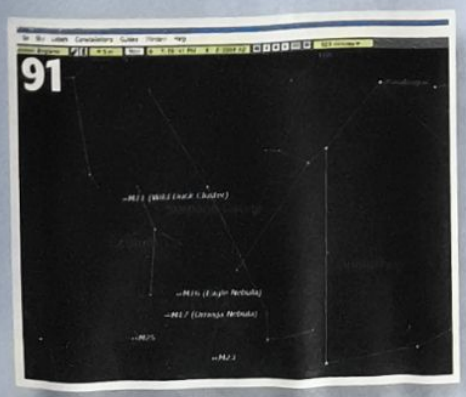
- POSTAVITE FOTOGRAFSKI STUDIO
- DRZNI PORTRETI

IDEJE ZA FOTOGRAFIRANJE, NOVI IZDELKI, PRISNETKI BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...



>> Grafično oblikovanje

Grafično oblikovanje ni delo, ki bi se ga lahko lotili z levo roko. Z vami bomo delili nekaj dobrih trikov tega posla in vam pomagali izdelati lastno vizitko z odličnim programom *Page Plus 7*

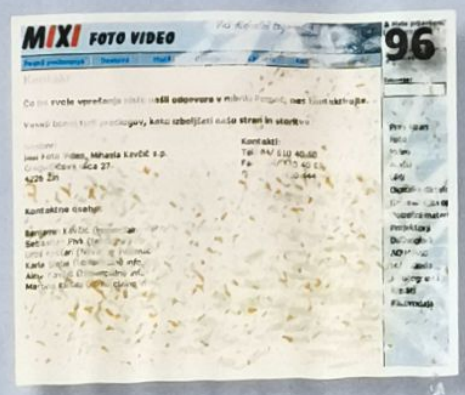


>> Vse zvezde neba

Ker so možnosti, da bomo za časa našega življenja poleteli med zvezde bolj "tako-tako", se je moralo vsi ljubiteljski astronomi tolažiti z opazovanjem zvezd z Zemlje. *Starry Night* vam bo v pomoč.

>> Izdelajte grozljivko

S pravim orodjem si lahko vsako delo znatno olajšate. Morda niste nikoli mislili, da ste sposobni izdelati dobro risanko ali animacijo, mi vam bomo pa dokazali nasprotno. Sledite nam...



>> Hekerski vdor v živo!

Naš strokovnjak za računalniško varnost je za mesec izvedel pravo hekerisko akcijo in vdrl v sistem popularnega slovenskega fotografskega studia. Z njihovim privoljenjem, seveda. Kako mu je šlo?

VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str.80 Izdelajte vizitko s Page Plus 7

str.84 Varnost je prva s Steganos Safe 6

str.85 Animacije s Toon Boom Studio

str.86 Predelajte vmesnik igre WoW

str.88 Diaprojekcije in Photo Illuminator

str.90 Z Rip&Burn zapisujte CD-je

str.91 Zvezdogled Starry Night Backyard

str.92 MythTV je napreden videorekorder

str.94 Obdelava videa z Video Pilot SE

str.96 Hekerski vdor v živo

str.100 Tehnična pomoč Gregorja Mraza

PISARNA

Razlika med oblikovalcem in amaterjem? Preprosto...

Profesionalni oblikovalci se spričo vseh amaterskih programov za namizno založništvo (torej DTP) na tržišču le poredkoma ustrašijo za svoj vsakdanji kruh. Zakaj? Vsekakor ne zato, ker poceni programska oprema ne omogoča vsega, kar ponujajo priznani programi. Razlog tiči v tem, da amaterji ne znajo učinkovito oblikovati dokumentov. V redu, nihče sicer ne more postati profesionalec kar čez noč, v tem vodiču pa vam predstavljamo nekaj nasvetov, s katerimi se lahko izognete vsem tistim klasičnim amaterskim napakam.

KONTRASTI

Uporabljajte močne kontraste. Če naj bi bile stvari videti drugačne, jih napravite očitno drugačne – kot na primer dve zelo različni pisavi/velikosti objektov in dve zelo različni barvi. Postavitev podobnih objektov skupaj lahko daje vtis, da gre za napako.

ENOSTAVNOST

Uporabljajte le nekaj pisav. Profesionalni oblikovalci lahko žonglirajo s tremi ali štirimi, ostali pa se raje držimo načela enostavnosti. Uporabite na primer krepko (bold), črno neserifno pisavo vrste Sans Serif poleg nepoudarjene, elegantne serifne pisave.

Omejite število barv. Preprosta paleta štirih ali petih barv bo delovala veliko bolj učinkovito, kot če boste posegli po vsaki barvi pod soncem. Uporabite lahko kontraste ali harmonične barve, odvisno od razpoloženja, ki ga želite pričarati. Color Schemes v *PagePlus 7* so dobro mesto za začetek.

POSTAVLJANJE

Objekte postavite natančno. Nikar ne mislite, da morate pokriti vsak kvadratni centimeter beline na strani. Predmete, ki sodijo skupaj, postavite blizu (imena in naslove) in ločite tiste, ki temu pogoju ne ustrezajo. Pomembna je tudi poravnava. Predmete zmeraj natančno poravnajte ali pa jih postavite tako, da bodo očitno neporavnani. Vse drugo deluje površno. Zato profesionalno oblikovani dokumenti pogosto uporabljajo stroge "mreže".

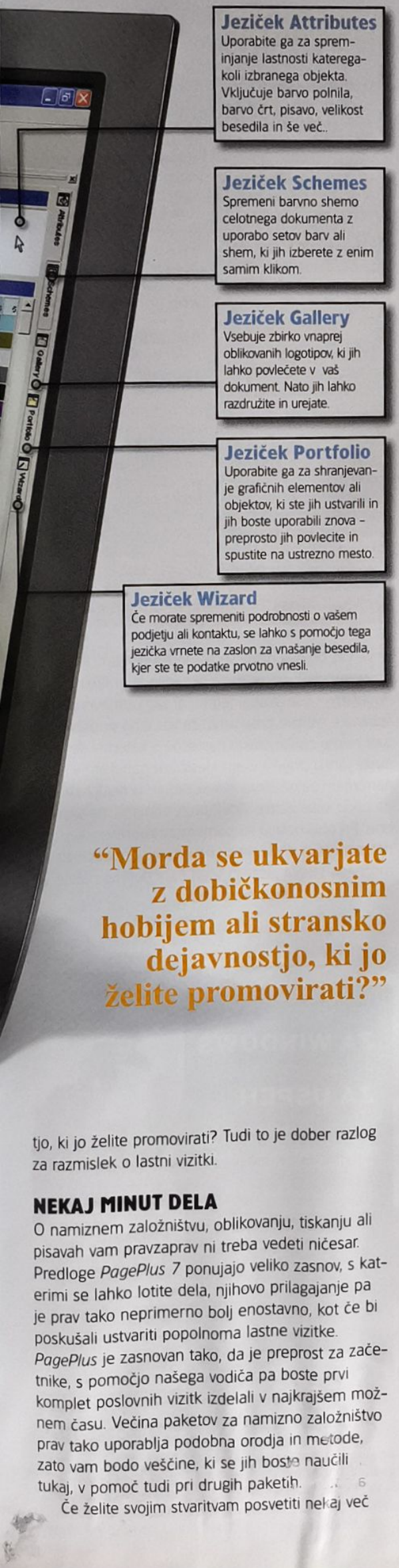
Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Delavnica

Page Plus 7

Oglejte si, kako lahko ustvarite na skrajno preprost način lastno osebno ali poslovno vizitko

Kolikokrat se vam zgodi, da vas ljudje vprašajo, kaj počnete ali pa želijo vašo telefonsko številko? In kolikokrat morate razlagati, s čim se ukvarjate ali nakrat ti neberljivo telefonsko številko na zadnjo stran podstavka za pivo? Nekateri med nami smo sicer zaposleni v podjetjih, ki svoji n uslužbencem podarijo vizitke, vendar te niso take vrste, da bi si jih želeli izmenjati na zabavah. V našem vodiču vam bomo pokazali, kako lahko izdelate poslovno vizitko, vendar je ravno tako preprosto izpustiti podatke o podjetju in ustvariti osebno vizitko, ki je sicer bolj neformaln , zato pa nič manj koristna. Morda se ukvarjate z dobičkonosnim hobijem ali stransko dejavnos-



Jeziček Attributes
Uporabite ga za spreminjanje lastnosti katerega-koli izbranega objekta. Vključuje barvo polnila, barvo črt, pisavo, velikost besedila in še več..

Jeziček Schemes
Spremeni barvno shemo celotnega dokumenta z uporabo setov barv ali shem, ki jih izberete z enim samim klikom.

Jeziček Gallery
Vsebuje zbirko vnaprej oblikovanih logotipov, ki jih lahko povlečete v vaš dokument. Nato jih lahko razdružite in urejate.

Jeziček Portfolio
Uporabite ga za shranjevanje grafičnih elementov ali objektov, ki ste jih ustvarili in jih boste uporabili znova – preprosto jih povlecite in spustite na ustrezno mesto.

Jeziček Wizard
Če morate spremeniti podrobnosti o vašem podjetju ali kontaktu, se lahko s pomočjo tega jezička vrnete na zaslon za vnašanje besedila, kjer ste te podatke prvotno vnesli.

"Morda se ukvarjate z dobičkonosnim hobijem ali stransko dejavnostjo, ki jo želite promovirati?"

tjo, ki jo želite promovirati? Tudi to je dober razlog za razmislek o lastni vizitki.

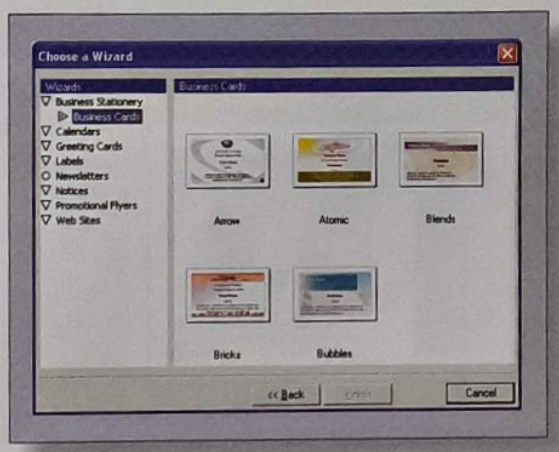
NEKAJ MINUT DELA

O namiznem založništvu, oblikovanju, tiskanju ali pisavah vam pravzaprav ni treba vedeti ničesar. Predloge *PagePlus 7* ponujajo veliko zasnov, s katerimi se lahko lotite dela, njihovo prilagajanje pa je prav tako neprimerno bolj enostavno, kot če bi poskušali ustvariti popolnoma lastne vizitke. *PagePlus* je zasnovan tako, da je preprost za začetnike, s pomočjo našega vodiča pa boste prvi komplet poslovnih vizitk izdelali v najkrajšem možnem času. Večina paketov za namizno založništvo prav tako uporablja podobna orodja in metode, zato vam bodo veščine, ki se jih boste naučili tukaj, v pomoč tudi pri drugih paketih.

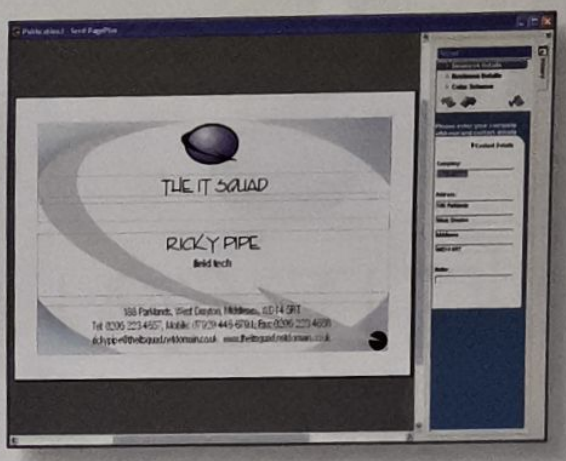
Če želite svojim stvaritvam posvetiti nekaj več

Prilagajanje predlog

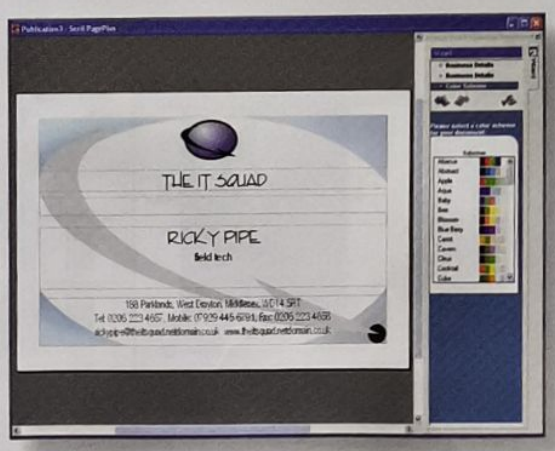
Enostavno ustvarjanje poslovnih vizitk...



1 Na začetnem zaslonu *PagePlus* izberite možnost **Page Wizard**. Čarovniki so razvrščeni v kategorije – kliknite na kategorijo, da razširite seznam predlog. Izberite razdelek **Business Stationery** takoj na vrhu in znotraj njega **Business Cards**.

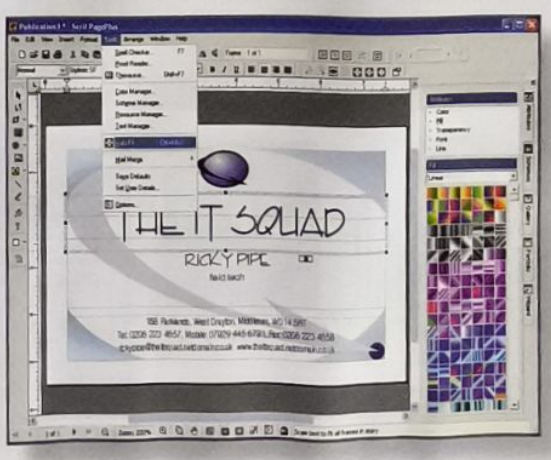


2 Iz seznama smo izbrali zasnovo "Arrow". Želeno predlogo izberite tako, da dvakrat kliknete nanjo – s tem se zažene čarovnik. Vnesti morate ime vašega podjetja in kontaktne informacije, vse nepomembno pa izpustite. *PagePlus* si bo te podatke zapomnil tudi za vse morebitne nadaljnje projekte.

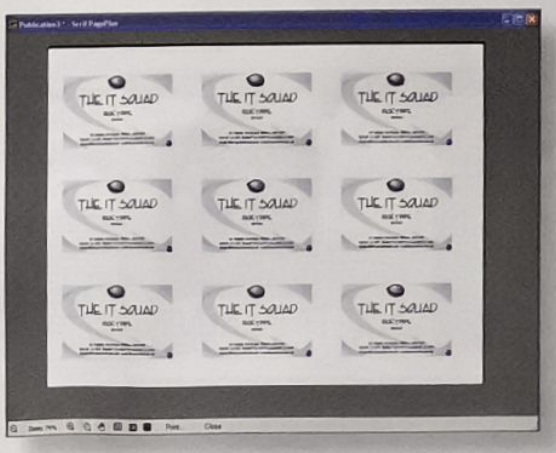


3 V zadnjem koraku čarovnika izberite barvno shemo. Preizkusite različne možnosti, da vidite, katera vam ugaja. Če želite, lahko barvno shemo kasneje tudi spremenite. Ko ste izbrali, kliknite na gumb **Tick**, da zapustite čarovnik.

4 Zdaj ste v glavnem zaslonu *PagePlus* (glej glavno sliko), kjer lahko urejate objekte z uporabo jezičkov na desni strani. Da bi povečali ime podjetja v našem primeru, smo kliknili na jeziček **Attributes**, uporabili orodje **Pointer** za izbiro polja **Text** in izbrali večjo velikost pisave.



5 Besedilo je zdaj seveda večje od polja. Da bi to popravili, povlečemo spodnjo točko polja z besedilom navzdol, da spremenimo njegovo velikost. Druga možnost je uporaba ukaza **Tools→Auto Fit**, ki samodejno prilagodi velikost pisave, da ta ustreza velikosti polja z besedilom.

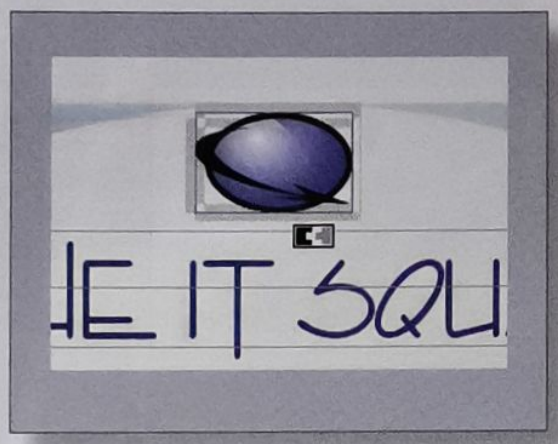


6 Prednost izbire ene izmed predlog za poslovne vizitke v *PagePlus* postane očitna, ko uporabite **File→Print Preview**. *PagePlus* ustvari toliko kopij vaše vizitke, kolikor jih je možno razvrstiti na papir formata A4. Najboljši način, da jih ločite, je uporaba rezalnika ali ravnila in nožička.

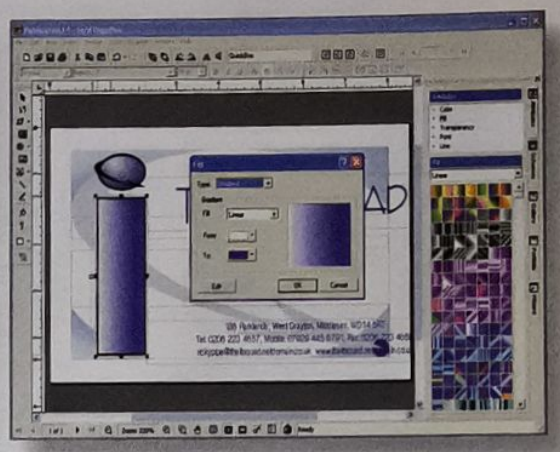
Za nadaljevanje vodiča obrnite stran...

Urejanje objektov

Dodajanje in urejanje oblik je v bistvu nezahtevno



7 V dokumentu lahko enostavno spreminjate objekte in vanj dodajate nove. Začeli bomo s premikanjem okroglega modrega "planeta" na levi strani. Z orodjem **Pointer** okrog objekta in ukrivljene puščice povlecite okvir, nato pa kliknite na ikono **Group** spodaj. Tako ga lahko premikate kot en sam objekt.

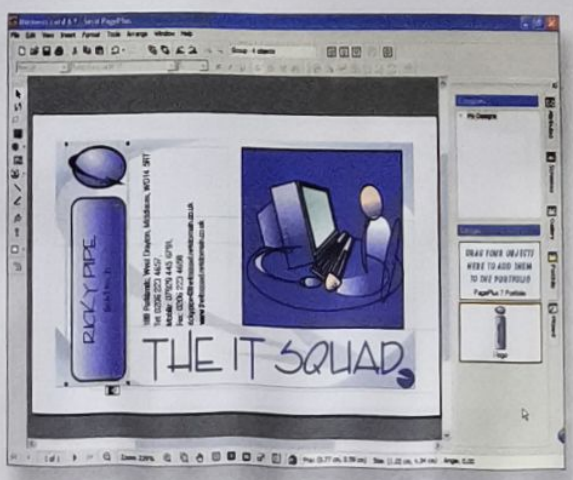


8 Za izris pravokotnika pod kroglo smo uporabili orodje **QuickShape**, nato pa z desnim gumbom miške kliknili njegov rob in izbrali **Fill** za linearni prehod. Za spremembo barv kliknite na pogovorno okno **Edit**. Če spremenite barvno shemo dokumenta, se bodo barve samodejno posodobile.

9 Oblike QuickShapes imajo prilagoditvene ročke, s katerimi lahko spremenite njihove lastnosti. Pri pravokotnikih vam to omogoča, da ustvarite zaobljene robove. Prav tako smo izbrali polje z imenom podjetja in uporabili gumb **Rotate** v orodni vrstici na vrhu, nato pa z njim povlekli preko nove oblike.

10 Sedaj bomo dodali grafiko (**Logo 1**) s pomočjo jezička **Gallery**. Tukaj so tudi elementi, ki jih ne potrebujemo, zato kliknite na objekt, nato pa ikono **Ungroup**. Zbrisali bomo okvir besedila, modro polje spodaj in temno modri pravokotnik v ozadju. Nato pa ponovno razvrstili preostale objekte.

11 Z vlečenjem točk v kotičkih nove grafike, boste spremenili velikost le-te, ne pa tudi njenih lastnosti. Premaknite jo v končno lego proti desni strani vizitke, nato pa premaknite še ime podjetja pod njo. Uporaba črte debeline ene točke na združeni grafiki jo uskladi tudi z logotipom "i".



12 Končno smo zavrteli polje z naslovom, zmanjšali velikost pisave, spremenili poravnavo od "usredinjene" v "levo" in spremenili barvo pisave v črno. Ko ste ustvarili lastne logotipe in oblike, jih shranite v portfelj, tako da jih povlečete v jeziček na desni strani.

NA DISKU

Serif PagePlus 7
PagePlus 7 je izvrstno orodje za namizno založništvo, namenjeno neprofesionalnim oblikovalcem. Z njim lahko ustvarite poslovne vizitke, naslovljena pisma, elektronske okrožnice in celo spletne strani. Predloge, barvne sheme in enostavna orodja vam prihranijo veliko časa in truda.
www.serif.com

Adobe Reader
Datotečni format PDF podjetja Adobe je postal standard za založništvo elektronskih dokumentov. Preverite, če imate najnovejšo različico – morda še zmeraj uporabljate starejšo, ki ste jo namestili skupaj z neko aplikacijo. S *PagePlus* lahko ustvarjate datoteke PDF z uporabo programov drugih podjetij, kot je *PDF Writer*.
www.adobe.com

Picasa 2
Vsakdo, ki ima digitalne slike (na primer za uporabo v *PagePlus*), potrebuje organizator slik, kot je *Picasa 2*. To orodje je resda brezplačno, kljub temu pa je hitro, uporabniku prijazno in več kot dovolj zmogljivo za preproste potrebe povprečnega amaterskega fotografa.
www.picasa.com

OpenOffice
OpenOffice lahko uporabljate za pripravo dokumentov z besedili, grafiko in razpredelnicami. Predstavlja idealno alternativo za *Microsoft Office*, ne le zato, ker je popolnoma brezplačen, temveč tudi zato, ker zmore skoraj vse, kar pričakujete od Microsoftovega paketa. Vsebine lahko kopirate ali uvozite v *PagePlus* in jih tam uporabite pri oblikovanju.
www.openoffice.org

časa, vas bo naš drugi vodič poučil o vsem, kar morate vedeti o orodjih za besedilo in grafiko v *PagePlus* – vse skupaj je precej samoumevno, ko spoznate osnove programa. Za vas smo pripravili tudi zbirko oblikovalskih nasvetov, s katerimi se boste lahko izognili vsem klasičnim napakam v namiznem založništvu. Navsezadnje si najbrž želite, da bodo vaše vizitke videti profesionalne, ne cenene. Pri oblikovanju so pomembni zadržanost, natančnost in doslednost, ne uporaba največjega možnega števila pisav in vseh barv barvne palete v enem samem dokumentu. **PCF**

ZgANNIte se - Chiligreeni čakajo

01 | 5 800 800
info@anni.si
www.anni.si

chili GREEN

HOT TOOLS , COOL PRICE

Cene vsebujejo 20% ddv in veljajo ob plačilu z gotovino. Pridržujemo si pravico do spremembe cen. Slike so simbolične, napake so možne.

chiliGREEN 550V-C

15" zaslon TFT XGA matrika - Ločljivost 1024x 768 - Procesor Intel Celeron M 1.4GHz - Spomin 256 MB DDR - Grafična kartica Vga onboard 64MB - Trdi disk 40GB - Combo DVD/CDRW zapisovalec - Zvočna kartica - 3 x USB 2.0, drsna ploščica - Fax modem 56k, Mrežna 10/100 - VGA out - Smart Li-ion baterija - Programska oprema za predvajanje dvd in snemanje cd-jev.
DARILO:WLAN PCMCIA

159.900 sit

chiliGREEN 550V-CDVD

15" zaslon TFT XGA - Ločljivost 1024x 768 - Procesor Intel Celeron M 1.4GHz - **Spomin 512 MB DDR** - Grafična kartica Vga onboard 64MB - Trdi disk 60GB - **DVD zapisovalec Dual Layer** - Zvočna kartica 7.1 - 3 x USB 2.0, Drsna ploščica - Fax modem 56k, Mrežna 10/100 - VGA out, 1x PCMCIA - Smart Li-ion baterija - Programska oprema za predvajanje dvd in snemanje cd-jev in dvd-jev.
DARILO:WLAN PCMCIA

179.900 sit

chiliGREEN M5-G536

15" zaslon TFT XGA - Ločljivost 1024 x 768 - Procesor AMD Sempron Mobile 3000+ MHz - Spomin 512MB DDR - Grafična kartica Vga OnBoard 64MB - Trdi disk 60 GB - DVD zapisovalec Dual Layer - Zvočna kartica 5.1 support - 4 X USB 2.0, Drsna ploščica - TV out, **WLAN**, VGA izhod, Paralel port - Fax modem 56k, mrežna 10/100 - Smart Li-On baterija - Programska oprema za predvajanje dvd in snemanje cd in dvd-jev.

184.900 sit

chiliGREEN 550V-P

15" zaslon TFT XGA matrika - Ločljivost 1024x 768 - Procesor Intel Centrino M 1.73 GHz - Spomin 512 MB DDR delovnega pomnilnika - Grafična kartica Vga onboard S3 64MB - Trdi disk 60GB - DVD zapisovalec Dual Layer - Zvočna kartica 7.1 - 3 x USB 2.0, Drsna ploščica - Fax modem 56k, Mrežna 10/100 - VGA out, 1x PCMCIA - Smart Li-ion baterija - Programska oprema za predvajanje dvd in snemanje cd in dvd-jev.
DARILO: WLAN PCMCIA

224.900 sit

chiliGREEN M635

Zaslon 15,4 TFT WXGA - Ločljivost 1280 x 800 - Procesor AMD Sempron 3000 mobile - Spomin 512 MB DDR - VGA ATI RaDeon X700 M26 PCI Express 128Mb DDR - Trdi disk 60 GB HDD - DVD zapisovalec Dual Layer - Modem 56k, V.92, mrežna 10/101 - 4 v 1 čitalec kartic - 1xPCMCIA tip II, VGA, Tv-out - MIC, Audio out - Smart Li-ion baterija.
DARILO: WLAN PCMCIA

249.900 sit

chiliGREEN M635T

Zaslon 15,4 TFT WXGA - Ločljivost 1280 x 800 - **Procesor AMD DT 1800+ Turion** - Spomin 512 MB DDR - VGA ATI RaDeon X700 M26 PCI Express 128Mb DDR - Trdi disk 60 GB HDD - DVD zapisovalec Dual Layer - Modem 56k, V.92, mrežna 10/101 - 4 v 1 čitalec kartic - 1xPCMCIA tip II, VGA, Tv-out - MIC, Audio out - Smart Li-ion baterija
DARILO: WLAN PCMCIA

269.900 sit

chiliGREEN 645

15,4 zaslon TFT WXGA Glare Type - Ločljivost 1280 x 800 - Procesor Intel Centrino 1.73 GHz - Spomin 512 MB DDR - Grafična kartica NVIdia GeForce 6600Go 128Mb - Trdi disk 80GB - DVD zapisovalec Dual Layer - Zvočna kartica AC97 2.2 - fax modem 56k, mrežna 10/100 - 4 x USB 2.0, Drsna ploščica - PCMCIA 1 x Type II, VGA izhod - Smart Li-ion baterija - Programska oprema za predvajanje dvd in snemanje cd in dvd-jev.

299.900 sit

chiliGREEN M570A

17" zaslon TFT WXGA Glare Type - Ločljivost 1440 x 900 - Procesor Intel Centrino 1,73 GHz - Spomin 512 MB DDR - Grafična kartica VGA ATI M27 X700 128Mb PCI-X - Trdi disk 80 GB - DVD zapisovalec Dual Layer - Zvočna kartica AC97 8 kanal - PCMCIA 1 x Type II, VGA izhod - Fax modem 56k - mrežna 10/100/1000, **WLAN** - Paralel port,PS2, FireWire IEEE 1394 - 4 x USB 2.0, - Drsna ploščica - Čitalec kartic 4 v 1,Smart Li-ion baterija - Programska oprema za predvajanje dvd in snemanje cd in dvd-jev.

349.900 sit

chiliGREEN M570IP

17" zaslon TFT WXGA Glare Type - Ločljivost 1440 x 900 - Procesor Intel Centrino 1,73 GHz - Spomin 512 MB DDR - **Grafična kartica VGA ATI M28 X800XT 256Mb PCI-X** - Trdi disk 80 GB - DVD zapisovalec Dual Layer - Zvočna kartica AC97 8 kanal - PCMCIA 1 x Type II, VGA izhod - Fax modem 56k - mrežna 10/100/1000, **WLAN** - Paralel port,PS2, FireWire IEEE 1394 - 4 x USB 2.0, Drsna ploščica - Čitalec kartic 4 v 1,Smart Li-ion baterija - Programska oprema za predvajanje dvd in snemanje cd in dvd-jev.

399.900 sit

anni

Motnica 7a,
1236 Trzin
Tel:: 01 5 800 800

Zaščita pred vsiljivci

Pri *PCFormatu* pomembne podatke skrivamo s *Steganos Safe 6*

Večino domačih računalnikov uporablja več ljudi. Ne glede na to, za kaj točno uporabljate računalnik, upamo staviti, da imate na disku podatke in datoteke, ki jih ne bi želeli pokazati sorodnikom ali otrokom, ki bi se lahko naslajali nad njimi ali jih zbrisali. A kako lahko zaščitite podatke pred drugimi uporabniki? Na srečo je na trgu na voljo program, ki bo počel prav to, in sicer *Steganos Safe 6*.

VARNOST NA PRVEM MESTU

Safe 6 je izdelek razvijalca, ki nam je že dal *Security Suite* in *Internet Anonym 7*, zato vam zagotavljamo, da mu lahko zaupate svoje podatke. Program ustvari prilagodljivo in z geslom zaščiteno particijo na trdem disku, na katero lahko shranite datoteke, ki jih želite skriti. Ta možnost je že sama po sebi neprecenljiva, *Safe 6* pa skriva še dve drugi aplikaciji, in sicer *Portable Safe* in *Shredder*. Mini vodič po programu *Shredder* boste našli na dnu te strani.

Preden začnete program uporabljati, pa ga bo treba odkleniti. Ko program nameščate z diska, si zapišite serijsko številko in jo vnesite, ko bo program to zahteval. Na disku boste našli tudi preizkusno različico *Steganos Safe 8*, tako da si lahko ogledate, katere nove možnosti prinaša. **PCF**

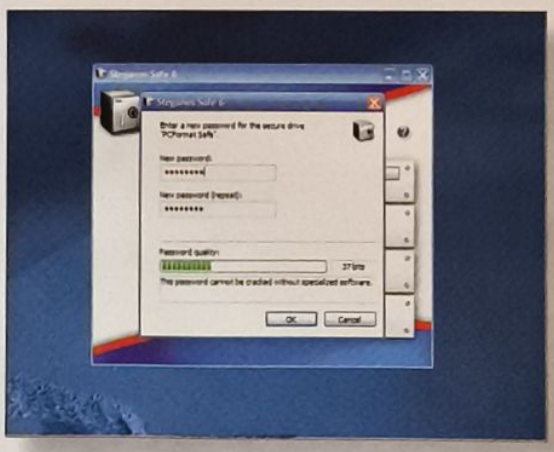
Nadgradnja

***Steganos Safe 8* je najnovejša različica te priročne aplikacije. Poleg dodatnih možnosti omogoča tudi ustvarjanje neomejenega števila particij in bolj kompleksno kriptiranje. Na *Safe 8* lahko program tudi nadgradite, in sicer za le 3.530 SIT.**

www.steganos.com

1 Če želite ustvariti z geslom zaščiten Safe Drive, zaženite program in kliknite na gumb **Create.** Odprlo se bo pogovorno okno, v katerega vnesite ime novega varnega pogona. Ko je ime določeno, nadaljujte s procesom s klikom na **OK**.

2 Program vas bo spraševal še o nekaj podrobnostih, ki jih lahko kar potrdite. Po tem vas bo vprašal, koliko prostora na disku želite dodeliti varnemu pogonu. Uporabite drsnik ali ročno vnesite velikost trezorja, nato pa kliknite na **Next**.



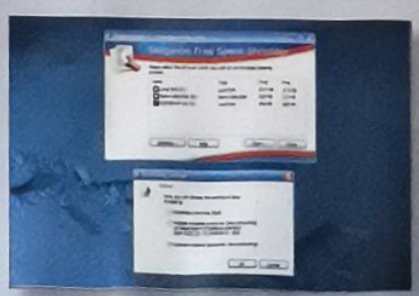
3 V naslednjem oknu potrdite izbrano velikost diska. V nadaljevanju bo program zahteval geslo, s katerim bo zaščitil varni pogon in njegovo vsebino. V statusni vrstici spodaj je tudi prikazano, kako varno je vaše izbrano geslo. Za večjo varnost uporabite dolgo alfanumerično geslo.

4 Kliknite na **Next** in varni pogon se bo začel ustvarjati. Ko je proces zaključen, se bo novi pogon prikazal v mapi My Computer, tako da lahko nanj takoj začnete kopirati podatke. Ikona v sistemskem pladnju vam bo izdala status vašega podatkovnega trezorja in vam ponudila enostaven dostop do njega.

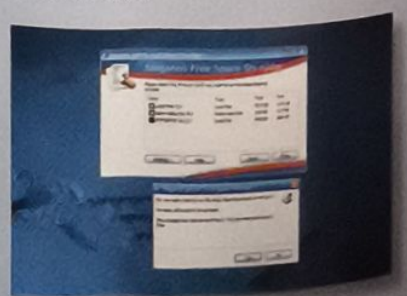
Kako čist je vaš trdi disk? Zdaj lahko svoj PC resnično pošteno očistite

1 V *Steganos Safe 6* je vključena tudi aplikacija za uničevanje datotek, ki trajno zbriše podatke z diska. Odločite se lahko za trajno brisanje določenih datotek ali "super-čiščenje" celotnega praznega prostora na disku, tako da z aplikacijami za obnavljanje podatkov ne bo mogoče dostopati do zbrisanih podatkov. Kliknite na **Free Space Shredder,** da začnete z delom.

2 Program vam bo podal seznam pogonov, ki jih lahko obdela. Označite okvirček poleg diska, ki ga želite očistiti. Proces čiščenja zna trajati kar nekaj časa, zato raje očistite po en disk naenkrat ali pa pustite do aplikacija dela čez noč.



3 Preden kliknete na gumb **Clean**, se odpravite še v meni **Settings** in se poigrajte. Na voljo so tri stopnje čiščenja, od osnovne, pri kateri program enkrat prepiše podatke, do polne, kjer jih prepiše večkrat. Verjetno je jasno, da bolj natančno čiščenje traja dalj časa kot osnovno.



4 Ko je vse nared, lahko zaženete proces čiščenja. Odprlo se bo pogovorno okno z opozorilom, da bo proces trajal več ur, ni pa točno označeno, koliko časa bo proces trajal. Zato vam priporočamo, da vmes zaženete *World of Warcraft*, se zabubite v knjigo ali zadremate, ker bo program delal kar nekaj časa. Uživajte.

Ustvarite grozljivko!

Gregor Mraz nažene uredništvu strah v kosti s *Toon Boom Studio*

Seveda vam na eni sami strani ne moremo pokazati, kako je treba narediti celoten film, v našem vzorčnem projektu pa vam bomo zato za začetek predstavili uporabo nekaterih osnovnih konceptov v odličnem paketu *Toon Boom Studio Express 2.5* (program je vreden več kot 30.000 SIT).

Gre za zmogljiv paket za animacijo, ki kombinira risbe, bitne slike, zvoke in glasbo. Dodate in koreografirate lahko različne objekte, dodate in nadzorujete gibanje s t.i. "količki" (pot gibanja celotne animacije) in pogledom časovne premice. Filme lahko izvozite v številne formate, vključno s Flash in QuickTime.

Nekaj izkušenj s paketi za animacijo je seveda prednost, saj učna krivulja pri uporabi programa ne bo tako strma. Kljub temu pa bodo tudi začetniki lahko s pomočjo našega vodiča spoznali nekaj osnov, z malce vztrajnosti in ogledom dokumentacije na spletu pa boste hitro spoznali, kako stvari delujejo.

Za nameček *Toon Boom Studio Express 2.5*, različica na tokratnem disku, namesti tudi zbirko izrezkov, ki jih lahko uporabite v svojih začetnih eksperimentih. Te smo pri ustvarjanju lastne "grozljivke" uporabili tudi sami. **PCF**

Nadgradnja

Če ste svoje potrebe po animaciji komaj da zadovoljili, razmislite o nadgradnji na bolj zmogljivi in prilagodljivi *Toon Boom Studio 3*. Med drugimi dobrotami ponuja tudi neomejeno število količkov, kamer in prizorišč.

www.toonboom.com

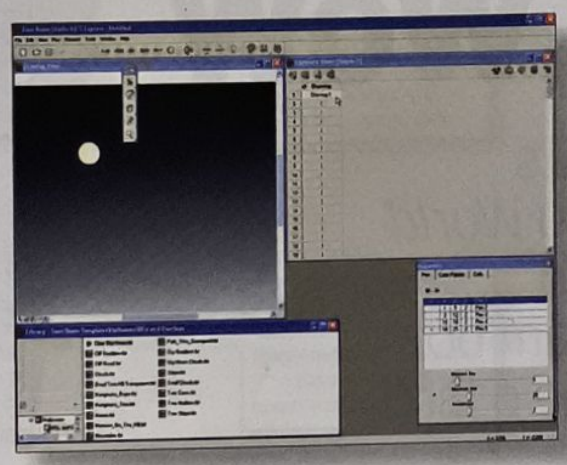
NA DISKU

Toon Boom Studio Express 2.5
Odkrijte radosti in tehnike ustvarjanja animiranih filmov s tem zmogljivim orodjem za animacijo. Ko boste enkrat razumeli osnove, je vse ostalo povsem preprosto.
www.toonboom.com

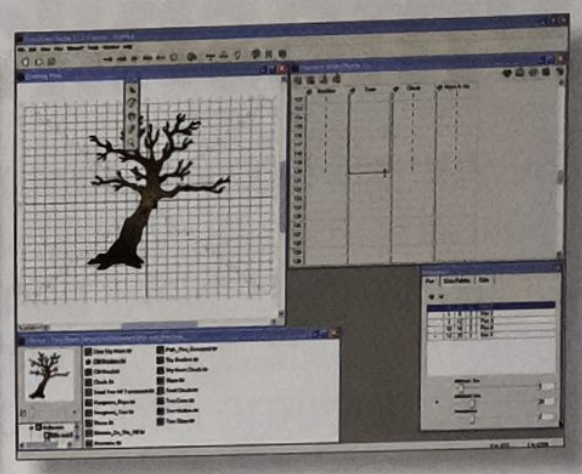
3D Canvas
Ste pripravljeni na izzive 3D animacije in modeliranja? *3D Canvas* je logični naslednji korak za vse, ki želijo svojim projektom dodati novo dimenzijo.
www.amabilis.com

FREECAD
FreeCAD se s 3D modeliranjem ukvarja na bolj tehničen način, primeren pa je zlasti za ustvarjanje osnutkov in načrtov. Na razpolago so tudi vodiči in spletna dokumentacija.
free-cad.sourceforge.net

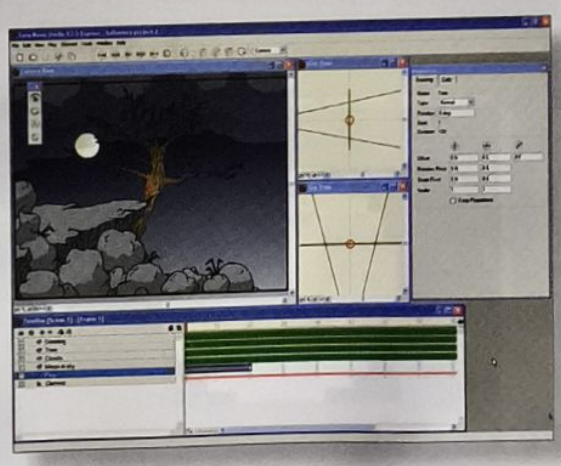
Pivot Stickfigure Animator
Prijeten nezahteven protistrup za vse preveč kompleksne programe za modeliranje in animacijo!
www.geocities.com/peter_bone_uk/pivot.html



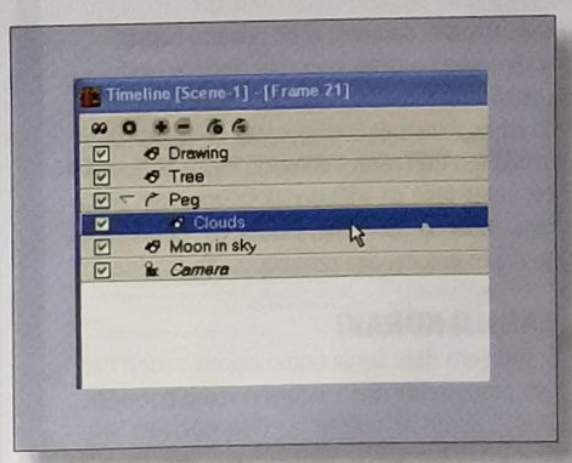
1 Na spodnji levi strani poiščite paleto **Library→Animation**. V seznamu poiščite Toon Boon Templates in v njem odprite mapo Clip Arts. Poiščite Halloween, nato pa BGs and Overlays, povlecite datoteko Clear sky moon na vrh in izpraznite okvir **Drawing** v **Exposure Sheet** na zgornji desni strani.



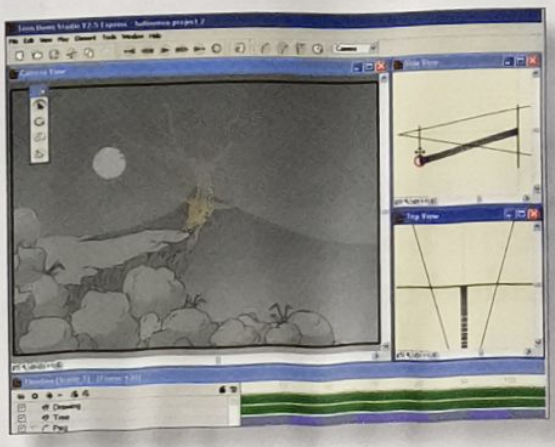
2 Nove objekte dodate tako, da kliknete gumb **Drawing** v zgornjem levem kotu **Exposure Sheet**. Mi smo dodali datoteke **Clouds**, **Cliff Boulders** in **Hangmans_Tree**. Trakovi pod vsakim objektom nakazujejo, da se ti nadaljujejo v naslednjih slikah. Objekta drevo v naslednjih slikah ni, kar moramo popraviti, tako da povlečemo spodnji rob prve slike do 120.



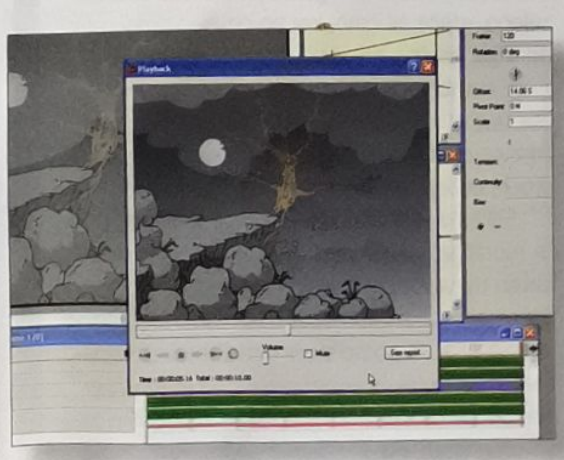
3 Sedaj lahko v meniju **View** preklopimo v način **Screenplaning**. Na dnu zaslona je zdaj paleta **Timeline**, vse objekte pa lahko vidimo v oknu za animacije (zaradi preglednosti smo jih preimenovali). Nato animirajte oblake; uporabite količek (peg), ki je že privzeto dodan – modro črto v Timeline.



4 Količki nadzirajo gibanje vsakega objekta, ki je pripet nanje. Začnite tako, da povlečete količek navzgor, tako da se nahaja nad objektom Clouds. Nato raztegnite desni rob količka, tako da bo ustrezal dolžini drugih objektov na časovni premici. Povlecite objekt Clouds na količek. Nadzoruje ga količek, prikazan z vdolbino.



5 Zdaj lahko nadzorujete gibanje oblakov v filmu. Premaknite označbo za predvajanje na konec časovne premice. Prepričajte se, da ste izbrali količek. Če ste za to poskrbeli, boste zagledali rdeči disk v oknu **Side view**. Poskusite ga premakniti v levo. Oblaki v oknu za animacijo se bodo povečali, kot da bi se premikali proti kameri.

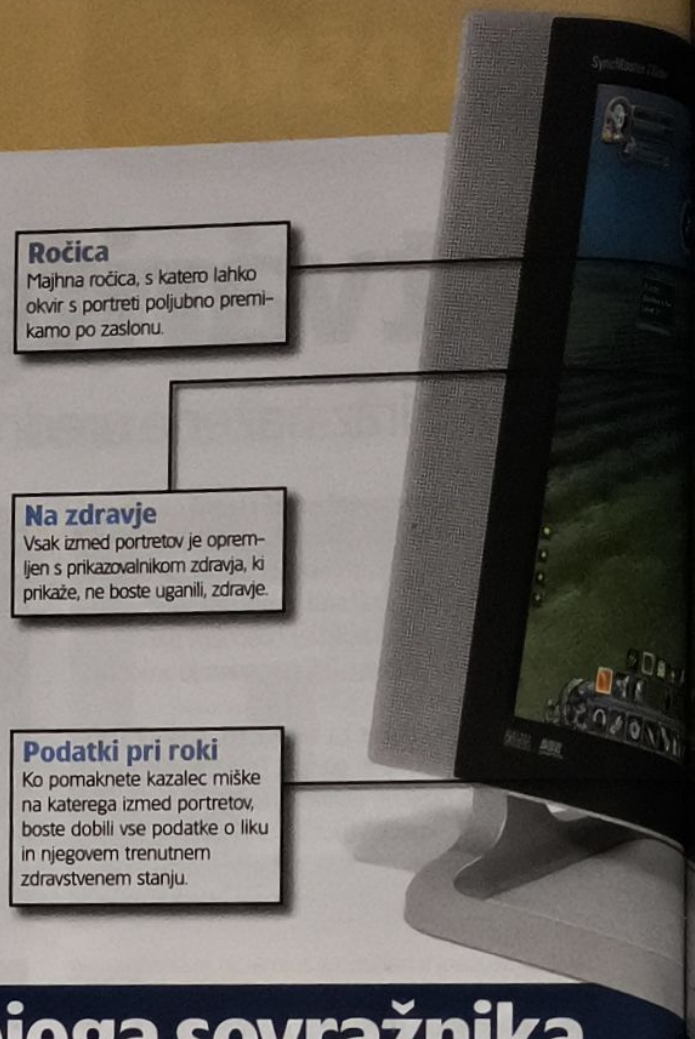


6 Pravkar ste ustvarili pot gibanja. Z vlečenjem diska izberete zaključno točko gibanja, ki ga želite ustvariti. *Toon Boom Studio* bo samodejno spojil vmesne slike. Za ogled vašega novega filma izberite **Play→Quick Preview**. Film bo renderiran in nato predvajan v novem oknu.

Predelajte vmesnik WoW

del 123

Še zadnjič bomo potegnili s polirno pasto po vmesniku *World of Warcraft*. Ustvarili bomo prikazovalnik zdravja, ki nam bo dal še dodatne informacije o tarči



World of Warcraft omogoča igralcem, da si priredijo uporabniški vmesnik s pomočjo dodatkov, ki jih spišejo v posebnem programskem jeziku.

Kaj smo postorili doslej? Pokazali smo vam, kako napisati dodatek, ki bo prikazal portret vodje, njegove tarče in portret tarče te tarče. Uvedli smo tudi napredno usmerjanje, s katerim se lahko v trenutku osredotočite na katerokoli izmed teh treh oseb s pomočjo miške ali tipkovnice, poleg tega pa smo dodali še izpis vseh podatkov, kadar se uporabnik s kazalcem miške zapelje preko določenega portreta.

ZADNJI KORAKI

V zadnjem delu serije bomo celotni zadevi dali tisti prepotrebni sijaj z dobršno mero poliranja. Dodali bomo na pogled lep (vsaj tako radi verjamemo) prikazovalnik zdravja naših tarč, ki ga bo predstavljal igri primerno obdelan krog okoli vsakega portreta in možnost premikanja celotnega okvirja s portreti poljubno po zaslonu.

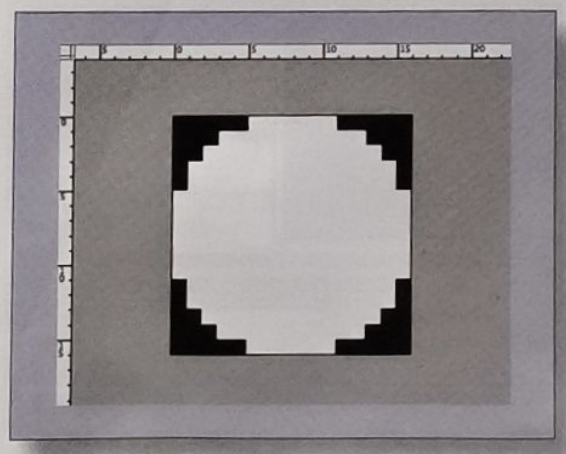
Grafičen prikaz zdravja okoli portretov bomo izdelali s pomočjo serije večjih pik, ki jih bomo razpostavili v obliki kroga. Te pike bomo obarvali zeleno, rdeče ali črno, kar bo odvisno predvsem od tega, kakšno bo zdravje opazovane enote.

V kombinaciji z lično izdelanim okvirjem bo vse skupaj videti zelo podobno prikazovalniku zdravja enot, kakršnega vidite na sliki, in se bo precej dobro zlivalo z ostalimi elementi igre.

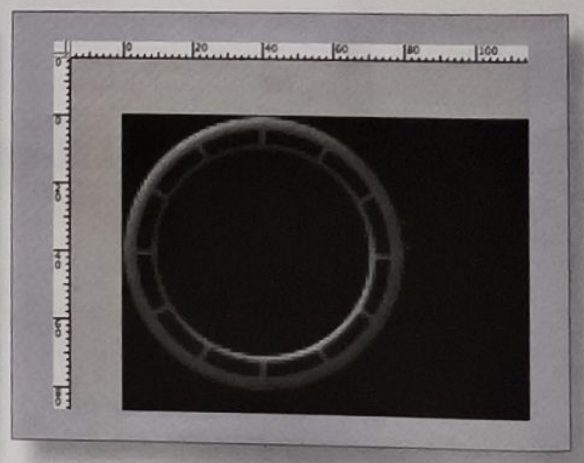
Slike, ki jih bomo uporabili kot teksturo, boste morali izdelati z neko zunanjo grafično aplikacijo po vaši izbiri – edina zahteva je, da je ustvarjena slika v formatu TGA in ima vklopljene kanale alfa. Mi bomo sicer opisali metodo izdelave slike v priljubljenem programu *Photoshop*, vendar bo proces precej podoben tudi pri ostalih programih. PCF

Spoznajte svojega sovražnika

Ustvarite prikazovalnik zdravja za portrete enot v *WoW*



1 Pike, iz katerih bo sestavljen prikazovalnik zdravja, bo predstavljala takšna tekstura. Odprite vaš grafični urejevalnik in ustvarite sliko velikosti 8x8, ki naj bo bele barve. Dodajte kanal alfa v zavihku s kanali. Naj se omenjeni kanal nanaša na krog in na koncu shranite sliko kot **dot.tga**.



2 Vaša naslednja naloga je, da izdelate sliko velikosti 128x128 in narišete podoben okvir, kot ga vidite na tej sliki. Okvir sestavlja preprost siv krog, velik 80x80, ki ima v notranjosti še en manjši krog, velik 60x60, vse skupaj pa je na črni podlagi. Sliko poskusite še malo obdelati, da boste dobili kovinski videz izvirnega vmesnika igre.

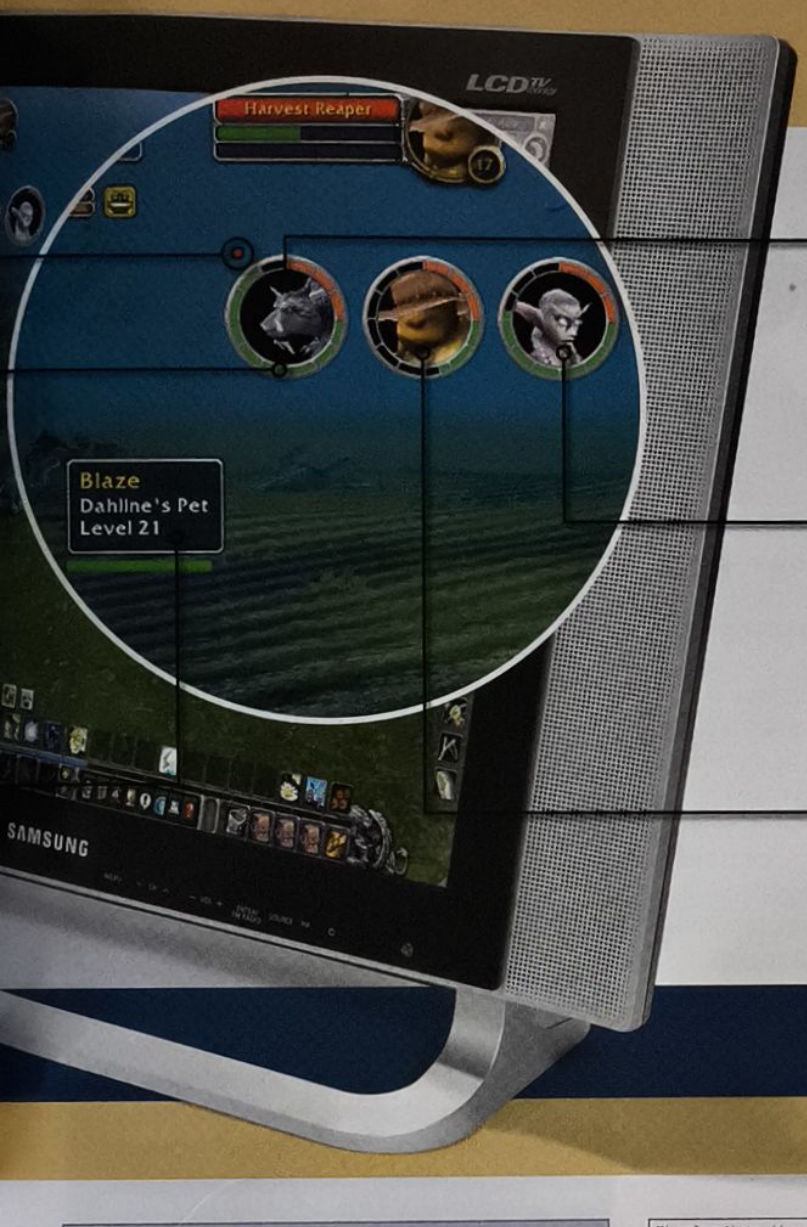
"V zadnjem delu serije bomo celotni zadevi dali prepotrebni sijaj z dobršno mero poliranja"

```
<Button name="PartyPalUnit" virtual="true" hidden="true">
  <Size> <AbsDimension x="128" y="128"/> </Size>
  <Layers>
    <Layer level="BORDER">
      <Texture name="$parentPortrait">
        <Size> <AbsDimension x="60" y="60"/> </Size>
        <Anchors>
          <Anchor point="TOPLEFT">
            <Offset> <AbsDimension x="10" y="-10"/> </Offset>
          </Anchor>
        </Anchors>
      </Texture>
    </Layer>
    <Layer level="ARTWORK">
      <Texture name="$parentBorder" file="Interface\AddOns\PartyPal\por
        <Size> <AbsDimension x="128" y="128"/> </Size>
      </Texture>
    </Layer>
  </Layers>
  <Scripts>
    <OnClick> PartyPal_Target(this.target); </OnClick>
    <OnEnter> PartyPal_Tooltip(this, this.target); </OnEnter>
    <OnLeave> PartyPal_HideTip(); </OnLeave>
  </Scripts>
</Button>
...
<Frame name="PartyPalFrameRing1" inherits="PortraitRing">
  <Anchors>
    <Anchor point="CENTER" relativeTo="PartyPalFrameUnit1" relativePoi
  </Anchors>
</Frame>
<Frame name="PartyPalFrameRing2" inherits="PortraitRing">
  <Anchors>
```

6 *PartyPal* mora slike krogov s prikazom zdravja izrisati na pravem mestu za portretom vsakega izmed narisanih likov. To bomo storili tako, da bomo ustvarili nove okvirje iz predloge navideznega okvirja **PortraitRing.xml**, in jih postavili na relativen položaj glede na portret enote.

NA DISKU NAŠLI BOSTE VSE, KAR POTREBUJETE ZA PREDELAVO IGRE *WORLD OF WARCRAFT*

Predelajte vmesnik WoW



Portret vodje
Grafični prikaz smelega obraza trenutno izbranega vodje skupine.

Tarča tarče
Videli boste lahko tudi portret tistega, na katerega se je spravila tarča vašega vodje.

Portret tarče
Tukaj boste lahko videli tistega nesrečneža, ki si ga je za svojo tarčo izbral vaš izbrani vodja.

NA DISKU

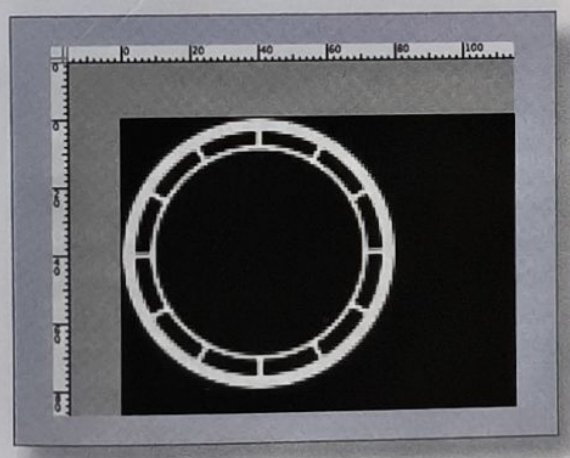
PartyPal
Da ne bo šlo kaj narobe, smo dodali celotno kodo, ki jo potrebujete v tem vodiču.

Auctioneer
Auctioneer je dodatek, ki je napisan za vse trgovce v *World of Warcraft*. Sledi vrednostim vseh predmetov v igri
auctioneeraddon.com

UltraEdit-32
Urejevalnik teksta, namenjen programerjem. Vsebuje precej lastnosti, ki vam bodo prav gotovo všeč, ko boste vnašali kodo našega dodatka.
www.ultraedit.com

Gatherer
Dodatek, ki bo še posebej uporaben vsem nabiralcem rastlin in rudarjem v *World of Warcraft*. Včasih si je težko zapomniti, kje ste našli določen predmet, *Gatherer* pa ves čas spremlja ravno to in vam prava mesta označuje na zemljevidu.
gathereraddon.com

User Interface customisation kit
Orodje za *World of Warcraft*, ki pretvori datoteke, ki jih potrebujete, v berljiv format.
www.blizzard.com/support/wow/



3 Dodajte sliki kanal alfa, s katerim boste določili prosojne dele. Spet boste morali ustvariti dva enaka kroga, le da boste za barvo uporabili samo belo, ki določa vidne površine – vse, kar bo ostalo črno, pa bo igra obravnavala kot prosojno. Ko ste končali, shranite sliko kot **portrait.tga**.

```
<Ui xmlns="http://www.blizzard.com/wow/ui/"
xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
xsi:schemaLocation="http://www.blizzard.com/wow/ui/
C:\Projects\WoW\Bin\Interface\FrameXML\UI.xsd">
    <Script file="PortraitRing.lua"/>
    <Button name="PortraitRingDot" virtual="true" hidden="true">
        <Size>
            <AbsDimension x="6" y="6"/>
        </Size>
        <Layers>
            <Layer level="BORDER">
                <Texture name="$parentTex" file="Interface\AddOns\Party
                    <Size>
                        <AbsDimension x="6" y="6"/>
                    </Size>
                </Texture>
            </Layer>
        </Layers>
    </Button>
    <Frame name="PortraitRing" frameStrata="LOW" toplevel="true"
    virtual="true" hidden="true" parent="UIParent">
        <Size>
            <AbsDimension x="72" y="72"/>
        </Size>
        <Scripts>
            <OnLoad>
                PortraitRing_OnLoad(this);
            </OnLoad>
        </Scripts>
        <Frames>
            <Button name="$parentDot0" inherits="PortraitRingDot"/>
            <Button name="$parentDot1" inherits="PortraitRingDot"/>
            <Button name="$parentDot2" inherits="PortraitRingDot"/>
            <Button name="$parentDot3" inherits="PortraitRingDot"/>
```

4 Zdaj morate ustvariti nov element, imenovan **PortraitRing** v **PortraitRing.xml**. Ta element vsebuje navidezni objekt, na katerem je 90 tekstur naših pik, ki jih bomo kasneje razporedili okoli vsakega portreta v obliki kroga in preko njih počili še okvir. Tako je videti koda, ki bo prikazovala sliko.

```
PortraitRingDots = 90;

local function DotSetPos(parent, dot, degree, radius)
    local offset = 9;
    dot:ClearAllPoints();
    dot:SetPoint("TOPLEFT", parent:GetName(), "TOPLEFT",
        offset + radius * sin(degree), radius * cos(degree) - offset);
    dot:Show();
end

function PortraitRing_SetPercent(this, percent)
    local myName = this:GetName();
    local percentCutoff = math.floor(PortraitRingDots * percent / 100);
    for i=0, PortraitRingDots-1 do
        local dot = getglobal(myName.."Dot"..i);
        local dotTex = getglobal(myName.."Dot"..i.."Tex");
        if (i <= percentCutoff) then
            dotTex:SetVertexColor(dotTex.color.r, dotTex.color.g,
                dotTex.color.b, dotTex.color.a);
        else
            dotTex:SetVertexColor(0.0, 0.0, 0.0, 1.0);
        end
        dot:Show();
    end
    this:Show();
end

function PortraitRing_SetColors(this, mainColor, lowColor, lowColorPerce
    local myName = this:GetName();
    local percentCutoff = math.floor(PortraitRingDots * lowColorPercent
    for i=0, PortraitRingDots-1 do
        local dotTex = getglobal(myName.."Dot"..i.."Tex");
        local dotColor = mainColor;
        if (i <= percentCutoff) then
```

5 V pripadajoči datoteki **PortraitRing.lua** so pike razporejene v krog in obarvane tako, da se natančno vidi, kdaj ste zašli v nevarno območje slabega zdravja in kdaj ste še varni. Funkcija **PortraitRing_OnLoad** pripravi vse funkcije za kasnejši klic iz ostalih funkcij znotraj *PartyPal*.

```
function PartyPal_OnLoad()
    PartyPal_Message("", "Loaded PartyPal");

    -- Set the PortraitRing colours and danger levels
    PartyPalFrameRing1:SetColors({r=0.0,g=1.0,b=0.2}, {r=1.0,g=0.2,b=0.
    PartyPalFrameRing2:SetColors({r=0.0,g=1.0,b=0.2}, {r=1.0,g=0.2,b=0.
    PartyPalFrameRing3:SetColors({r=0.0,g=1.0,b=0.2}, {r=1.0,g=0.2,b=0.

    -- Set the target extensions for each of the unit frames
    PartyPalFrameUnit1.target = "";
    PartyPalFrameUnit2.target = "target";
    PartyPalFrameUnit3.target = "targettarget";
end

function PartyPal_GetHealthPercent(focus)
    return math.floor(UnitHealth(focus) / UnitHealthMax(focus) * 100);
end

function PartyPal_SetTarget(focus)
    PartyPal_SetSpecificTarget(1, focus);
    PartyPal_SetSpecificTarget(2, focus.."target");
    PartyPal_SetSpecificTarget(3, focus.."targettarget");
end

function PartyPal_SetSpecificTarget(frame, focus)
    local portrait = getglobal("PartyPalFrameUnit"..frame.."Portrait");
    local ring = getglobal("PartyPalFrameRing"..frame);
    local unit = getglobal("PartyPalFrameUnit"..frame);
    local dot = getglobal("PartyPalFrameRing"..frame.."Dot1");
    if (UnitExists(focus)) then
        SetPortraitTexture(portrait, focus);
        ring:SetPercent(PartyPal_GetHealthPercent(focus));
        unit:SetFrameLevel(dot:GetFrameLevel()+10);
        ring:Show();
```

7 Novi krogi portretov in okvirji enot morajo biti postavljeni na pravo mesto in definirani. Spremenite obstoječo datoteko **PartyPal.lua**, da bo klicala kodo definiranja **PortraitRing**, postavila elemente znotraj funkcije **PartyPal_OnLoad** in na novo izrisala okvir vsake enote v **PartyPal_OnUpdate**.

```
<Button name="PartyPalFrameHandle" hidden="false">
    <Size>
      <AbsDimension x="16" y="16"/>
    </Size>
    <Layers>
      <Layer level="ARTWORK">
        <Texture name="$parentBorder"
        file="Interface\Buttons\CancelButton-Highlight">
          <Size>
            <AbsDimension x="16" y="16"/>
          </Size>
        </Texture>
      </Layer>
    </Layers>
    <Anchors>
      <Anchor point="TOPLEFT">
        <Offset>
          <AbsDimension x="0" y="0"/>
        </Offset>
      </Anchor>
    </Anchors>
    <Scripts>
      <OnDragStart>
        PartyPal_Move(true);
      </OnDragStart>
      <OnDragStop>
        PartyPal_Move(false);
```

8 Da bi bilo okvir mogoče premikati, moramo najprej v **PartyPal.xml** vstaviti gumb, ki bo služil kot ročica. Klik in poteg te ročice znotraj igre bo poklical določeno funkcijo v **PartyPal.lua** in omogočal uporabniku, da bo prestavil okvir na želen položaj na zaslonu v sami igri.

```
function PartyPal_OnLoad()
    ...
    -- Set some slash command handlers for configuring addon in the game
    SLASH_PARTYPAL1 = "/partypal";
    SLASH_PARTYPAL2 = "/ppal";
    SLASH_PARTYPAL3 = "/pp";
    SlashCmdList["PARTYPAL"] = function(msg)
        PartyPal_Command(msg);
    end
end

function PartyPal_Command(msg)
    if (msg == "") or (msg == "help") then
        PartyPal_Print("PartyPal help:");
        PartyPal_Print("  /partypal on      - Turn PartyPal on");
        PartyPal_Print("  /partypal off     - Turn PartyPal off");
        PartyPal_Print("  /partypal lock    - Make PartyPal frame undra
        PartyPal_Print("  /partypal unlock  - Make PartyPal frame dragg
    elseif (msg == "on") then
        PartyPalConfig.enabled = true;
        PartyPalFrame:Show();
        PartyPalFrameRing1:Show();
        PartyPalFrameRing2:Show();
        PartyPalFrameRing3:Show();
        PartyPal_Print("PartyPal enabled");
    elseif (msg == "off") then
        PartyPalConfig.enabled = false;
        PartyPalFrame:Hide();
        PartyPalFrameRing1:Hide();
        PartyPalFrameRing2:Hide();
        PartyPalFrameRing3:Hide();
        PartyPal_Print("PartyPal disabled");
    elseif (msg == "lock") then
```

9 V **PartyPal.lua** zapišite kodo, ki bo obdelovala omenjene operacije vlečenja in spuščanja okvirja. Koda začne z operacijo, ko zazna poteg, in nato ustavi stvar in shrani nov položaj, ko uporabnik ročico izpusti. Na koncu okvirje še trajno zaklenemo na nov položaj.

Natančni posnetki

Kako urediti slike s programom *Photo Illuminator*

Zavedamo se, da ima verjetno vsak zvesti bralec PCFormata nameščeno aplikacijo za ustvarjanje predstavitev ter ohranjevalnikov zaslona in da organizira ter zapisuje slike na disk. Če pa ste naveličani preklapljati med različnimi aplikacijami, vsakokrat ko se lotite teh rutinskih opravil, in bi raje imeli en sam enostaven, hiter program, v katerem bi lahko za vse to poskrbeli z nekaj kliki na preprost in uporabniku prijazen način, je **Photo Illuminator kot** nalašč za vas.

> **"Omogoča vam delo z različnimi formati slik, pripravljanje posnetkov za tiskanje in tako naprej."**

UPRAVLJANJE S SLIKAMI

Photo Illuminator je v bistvu orodje za ogled in organizacijo slik, s katerim lahko uvažate fotografije iz različnih virov in jih shranjujete na enem mestu, kjer lahko živijo v popolni harmoniji. Izvajate lahko tudi osnovna, a učinkovita opravila urejanja, kot so prilagoditve ravnovesja beline in spreminjanje velikosti fotografij. Omogoča vam delo z različnimi formati slik, pripravljanje posnetkov za tiskanje in tako naprej. Ta simpatičen, majhen program prav tako premore več čarovnikov kot Bradavičarka, zato bi morali biti resnični novinec, da se vam ne bi zdel vsaj malce uporaben.

Čeprav je *Photo Illuminator* zasnovan predvsem za delo s slikami, pa ga lahko uporabite tudi za urejanje drugih multimedijskih datotek, kot so zvočne in video datoteke. Vendar bi si skorajda upali staviti, da se bo večina uporabnikov osredotočila na možnosti programa, povezane s fotografijami.

Sposobnosti tiskanja *Photo Illuminatorja* so precej prefinjene, saj na primer omogočajo, da natisnete posamezno sliko ali pomanjšane vzorce slik kot zbirko. Za tiskanje fotografij ponuja tudi veliko možnosti prikaza in poravnave, zato si je *Photo Illuminator* vredno ogledati, če vas programska oprema, ki ste jo dobili zraven tiskalnika, pri izbiri možnosti omejuje. V tem vodiču vam bomo pokazali dva enostavna projekta – kako lahko iz najljubših fotografij ustvarite slikovno predstavitev in privlačen ohranjevalnik zaslona. **PCF**

Ta varljivo enostaven program vam bo olajšal organiziranje vaših digitalnih slik.

Nadgradnja

Bralci *PCFormata* si lahko za samo 14.000 SIT privoščijo nadgradnjo na *Photo Commander 3*, še bolj zmogljivo orodje za urejanje in upravljanje s fotografijami. Prav tako boste tudi za drugo programsko opremo podjetja Ashampoo dobili 50% popust.

www.ashampoo.com/shop/0518/upgrade

Urejanje fotografij

Zakaj ne bi pred tiskanjem izpopolnili svojih najboljših slik?

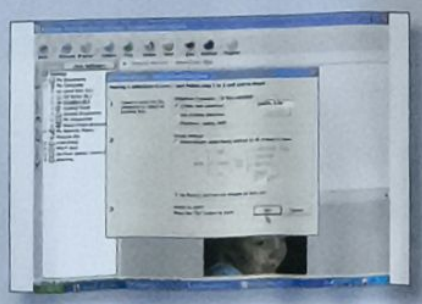
Čeprav inženirjev podjetja Adobe zaradi orodij za urejanje fotografij v *Photo Illuminatorju* najbrž ne bo mučila nespečnost, pa zadostujejo za hitre popravke fotografij pred tiskanjem. Dvakrat kliknite na sliko v vmesniku programa in odprlo se bo okno QuickView, ki ponuja številne možnosti za shranjevanje, kopiranje in tiskanje slike. Kliknite na Edit, da se prikaže kopica učinkov, vključno z Brightness, Hue, Saturation, Sharpen, Blur in Oilify. Varčujte z uporabo nenavadnih, kričečih učinkov, ki kmalu več ne bodo v modi, in shranite izvirne slike z drugim imenom.

V ENEM PAKETU

Drugo zanimivo orodje je čarovnik SeeYa!, ki omogoča stiskanje slik in zvoka, tako da lahko ustvarite slikovno predstavitev z zvočnim komentarjem. To kompaktno datoteko lahko poženete neodvisno na vsakem računalniku ne glede na to, ali je *Photo Illuminator* na njem nameščen ali ne, zato predstavlja dober način za ohranjanje stika s prijatelji in družinskimi člani po vsem svetu. V meniju Wizards preprosto poiščite čarovnika SeeYa! in sledite enostavnim menijem na zaslonu.

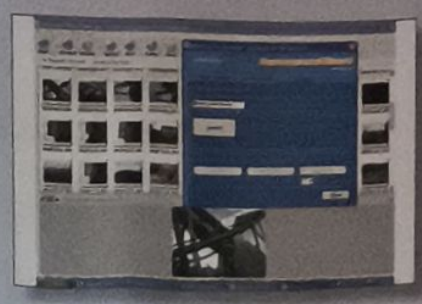
Ustvarite predstavitev Prikažite fotografije v štirih enostavnih korakih

1 Ustvarjanja novega ohranjevalnika zaslona se lotite v meniju **Wizards**, kjer poiščete meni **Slideshow** in izberete vaše fotografije. Uporabite **Search Wizard** in poiščite lokacijo shranjenih fotografij. Ko se pojavijo v oknu *Photo Illuminatorja*, izberite želene slike.

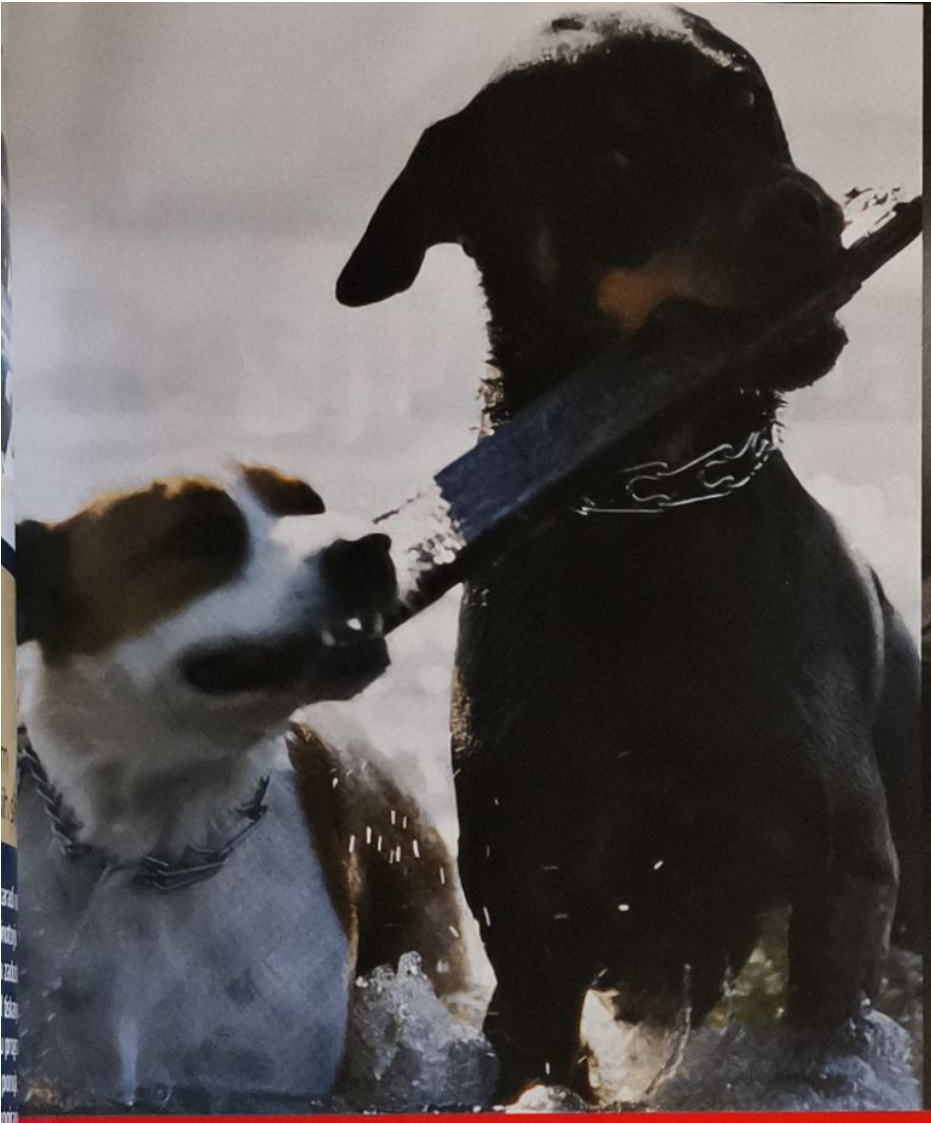


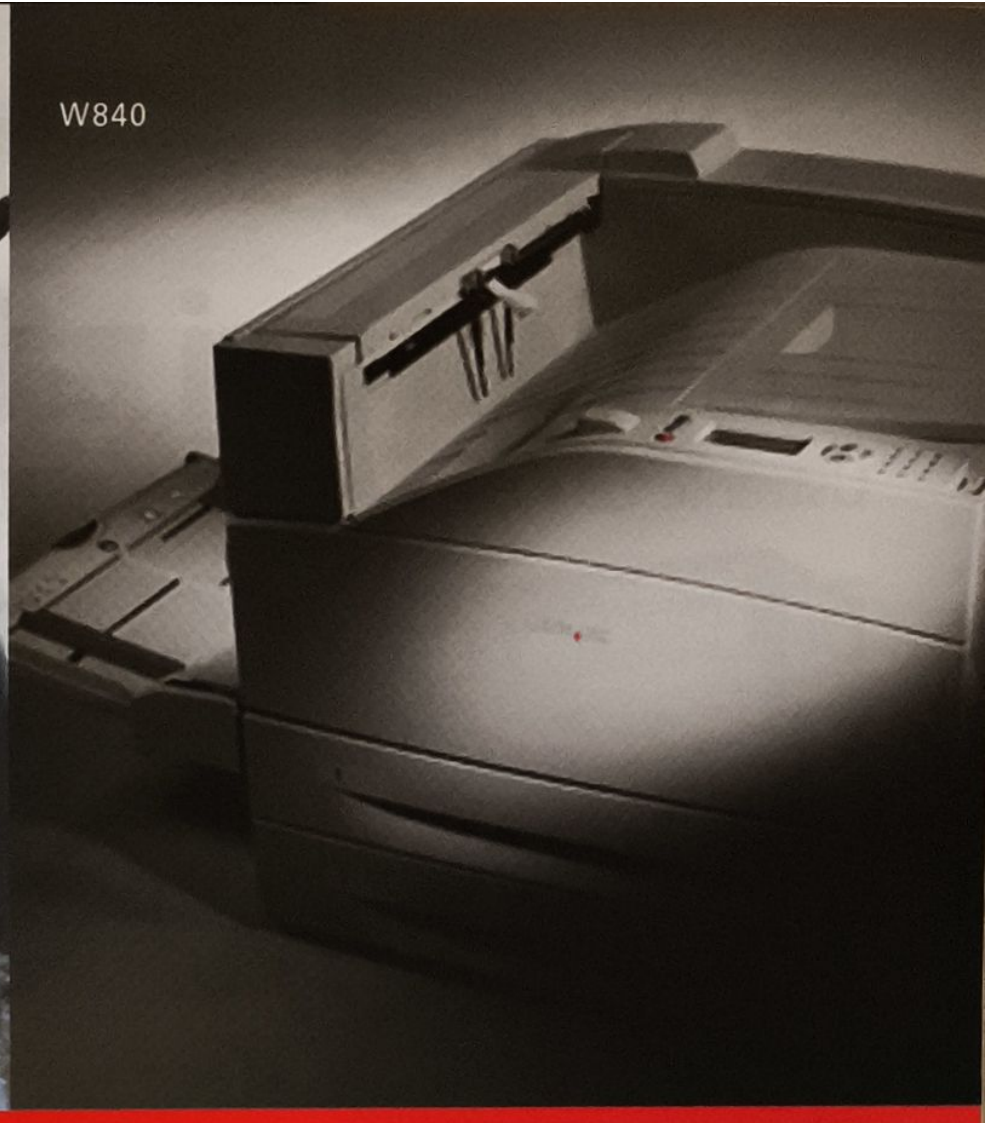
2 Znova izberite **Screensaver Wizard** in prikazalo se bo novo pogovorno okno, v katerem lahko poimenujete ohranjevalnik zaslona in določite velikost slik. Smiselno je, da zmanjšate velike datoteke JPEG, ki ste jih posneli s fotoaparatom visoke ločljivosti. Nova predstavitev se vam bo prikazala v oknu na levi strani zaslona.

3 Ste naveličani fotografskih predstavitev? Ohranjevalnik zaslona s slikami enodnevnega izleta v Budimpešto bo bolj zanimiv, hkrati pa ga je čisto enostavno ustvariti. Odprite čarovnik **Screensaver**. Prva dva jezička pogovornega okna čarovnika omogočata izbiro hitrosti, prehodov, barv ozadja in ključnih učinkov.



4 Jeziček **Create** v pogovornem oknu omogoča poimenovanje novega ohranjevalnika zaslona, predogled, pošiljanje preko elektronske pošte in aktivacijo (na razpolago pa je tudi možnost, da pred pošiljanjem po elektronski pošti ohranjevalnik zaslona stisnete). Tukaj lahko prav tako določite, kako dolgo naj vaš računalnik čaka do aktivacije ohranjevalnika zaslona.





Deliti stvari je včasih lahko zapleteno.

Včasih ne.

W840

A3, A4 mrežni laserski tiskalnik

hitrost: do 50 str/min

256 MB spomina, razširljiv do 768 MB

ločljivost: 1200 x 1200 dpi, 2400 dpi image

2 x 500 A3, A4 listni predal + 100 listni MPF

PCL6, PDF, PS3...

zmogljivost: do 300.000 str/mesec

širok izbor papirnih opcij

direktno tiskanje iz USB ključa

.

.

.

www.**lexmark.si**
www.**alterna-i.si**

LEXMARK™

Prodaja preko pooblaščenih prodajalcev in trgovin

Alterna Intertrade d.d. , Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana,
t. 01 5202 800, f. 01 5202 840, **SERVIS:** t. 01 5202 768

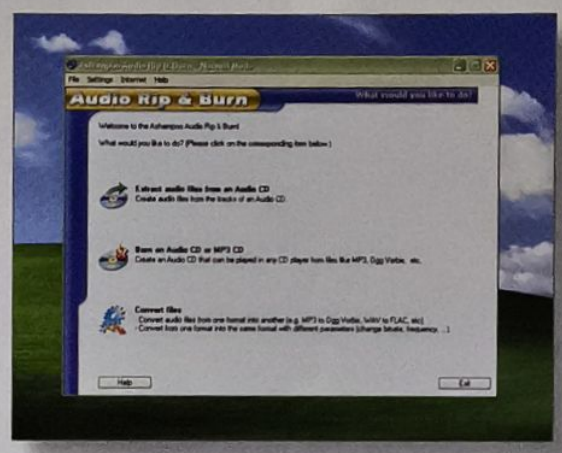
ALTERNA INTERTRADE

Zapišite si za uho

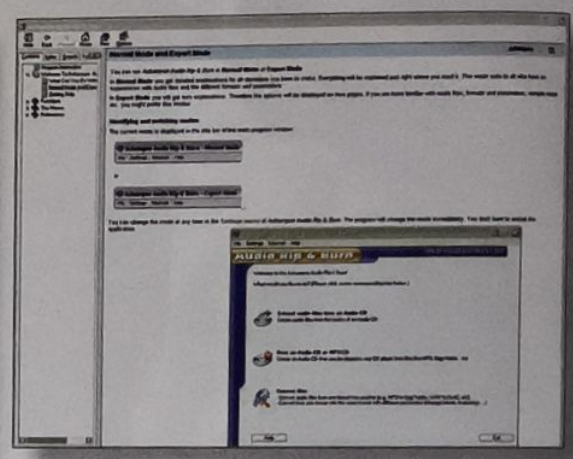
Ustvarite CD s pomočjo *Audio Rip & Burn 1.6* podjetja Ashampoo

Danes je dan, ko se bo boste naučili vseh podrobnosti o kulturno agresivnem dejanju zapisovanja glasbenih užitkov na CD. Glasbeno skupino, o kateri se bomo pogovarjali (v bistvu smo si jo ravnokar izmislili, v tem besedilu pa naj predstavlja simbolični nadomestek za najljubšo skupino vašega prijatelja/mame/učiteljice zemljepisa) sestavljajo lokalni rokerji, skriti pod tuje zvenečim umetniškim imenom Jemima and the Baggy Pants. Namesto da bi igrali umirjene in osladne balade, kot morda namiguje njihov ime, Jemima and the Baggy Pants izvajajo najbolj avantgardni rock, kar ste ga imeli kdaj nesrečo slišati.

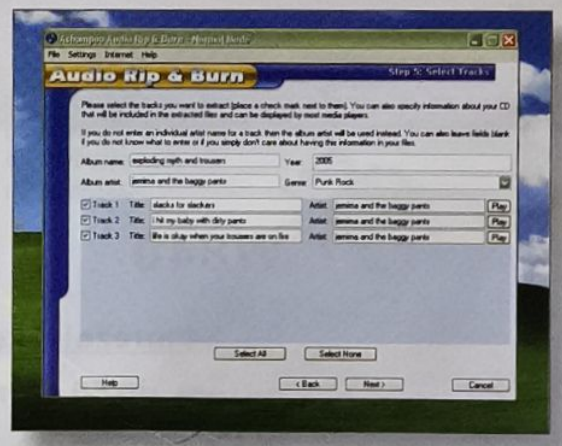
Njihovo glasbo je potrebno deliti s človeštvom (seveda z namišljenim dovoljenjem skupine). Zato mislimo, da se nam morda želite pridružiti pri iskanju preprostega načina za zapisovanje njihove glasbe na CD. Morda ste v podobni situaciji in želite zapisati lasten CD; v tem primeru vas prosimo, da razmislite o uporabi priročnega orodja *Audio Rip & Burn 1.6* podjetja Ashampoo. Celotno različico boste našli na disku, zato jo namestite in se lotite dela. **PCF**



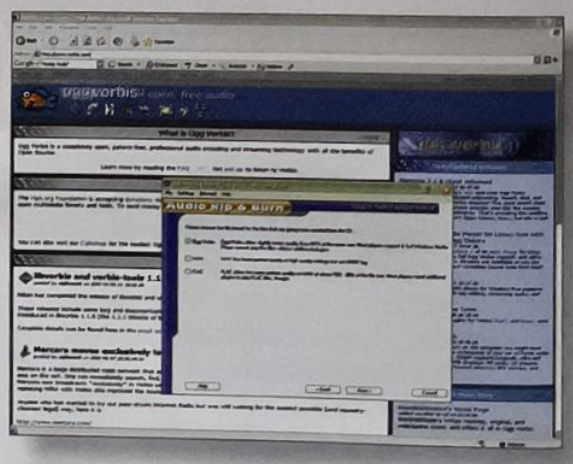
1 Na začetku boste imeli tri možnosti – avdio datoteke lahko raztegnete s CD-ja, zapišete CD ali pretvorite datoteke iz enega formata v drugega. Preden pa boste s svetom delili Jemimine zvočne eksperimente apokaliptičnih razsežnosti, boste ravnali preudarno, če boste kopirali te datoteke na računalnik..



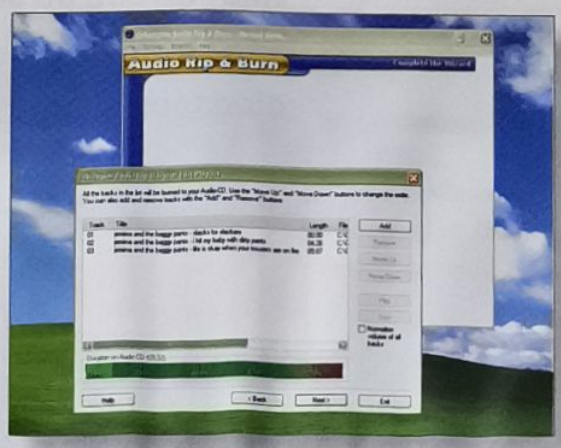
2 *Audio Rip & Burn* lahko uporabljate v načinu Normal ali Expert. Edina bistvena razlika med obema je, da se način Expert vzdrži prevelikega obilja očitnih podrobnosti, kot je razlaga ukaza "Extract audio files from an audio CD" (sprašujemo se, če morda ne pomeni "raztegniti datoteke s CD-ja"?).



3 Kopiranje datotek je povsem enostavno. Na razpolago imate samodejno iskalno funkcijo, ki vas reši tipkanja vseh informacij o skladbi. Seveda pa je podatkovna baza poskušala opisati Jemima and the Baggy Pants kot Pet Shop Boys. Niti sama Jemima ne bi upala uvrstiti svoje skupine v isti razred kot Pet Shop Boys...



4 Izberete lahko tudi izhodni format: Ogg Vorbis, WAV ali Flac. Večina predvajalnikov bo za predvajanje datotek Ogg Vorbis in Flac potrebovala vtičnik, njuna prednost pa je v tem, da sta veliko manjša od datotek WAV. Če trdno verjamete, da vsaka vrtnica diši enako prijetno, ne glede na njeno ime, se odločite za neprivlačno poimenovani format Ogg Vorbis.



5 Še ena uporabna funkcija je možnost izbire filtra, ki bo normaliziral jakost večjega števila različnih skladb, medtem ko jih kopirate. To je dobrodošel dodatek, še zlasti če imate zbirko skladb, v katerih pevci kričijo različno glasno in na različne tonalne načine bruhajo žolč.

6 Proces kopiranja poteka precej hitro, enako pa velja tudi za proces zapisovanja, ki ga izberete v glavnem meniju. Vse skupaj je zelo enostavno, če pa slučajno kje obtičite, je na razpolago tudi obsežni meni s pomočjo. Tukaj je celo gumb z napisom "open drive tray", na katerega lahko kliknete, če zaradi vse te grozljive glasbe pozabite, kako je treba uporabljati računalnik.

NA DISKU

Ashampoo Audio Rip & Burn 1.6
Absolutno čudovit način za zajemanje in zapisovanje različnih avdio in podatkovnih CD-jev in DVD-jev. In ne, nobene veze nima z lasmi, če že sprašujete
www.ashampoo.com

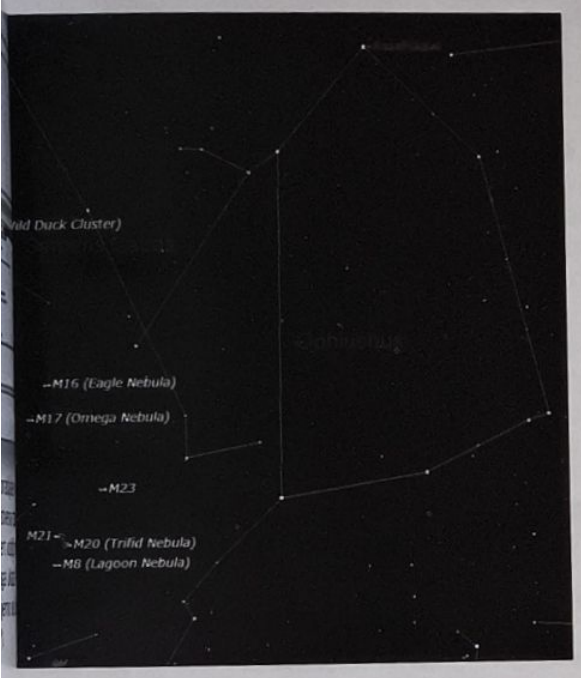
FLAC
S te strani lahko snamete najhitrejši kodek za kompresijo zvoka na zahodu, ki ima dobro podporo tudi pri številni strojni opremi
flac.sourceforge.net/download.html

CoolPlayer
Fantastični brezplačni predvajalnik zvoka MPEG, za katerega so redno na razpolago še boljše nove različice. Omislite si ga – res je kul kot namiguje ime
coolplayer.sourceforge.net/?download

P2P-Radio
Ustvarite lastno internetno radijsko postajo in dajte milijonom glasov možnost, da se pridružijo trpljenju pri poslušanju Jemima and the Baggy Pants
p2p-radio.sourceforge.net/download/index.php

Resnica je tam zunaj...

Odpravite se med zvezdoglede s *Starry Night Backyard*



Ta program je idealen za namene *PCF*. Ker smo izrazito amaterski astronomi, nam izdaja *Backyard* programa *Starry Night*, ki je namenjena predvsem začetnikom, popolnoma ustreza. V tem vodiču vam bomo pokazali osnovne nastavitve programa, tako da ga boste lahko uporabljali kot referenco pri iskanju in opazovanju objektov na nočnem nebu. Domnevamo, da ste pravilno nastavili svoj teleskop in ga pritrdili na spodobno stojalo. Tudi če si takšnega luksuza ne morete privoščiti, lahko uporabljate program kot vizualni vodič, ki vam bo v pomoč pri opazovanju nebesnih teles z daljnogledom.

NESKONČNO VESOLJE

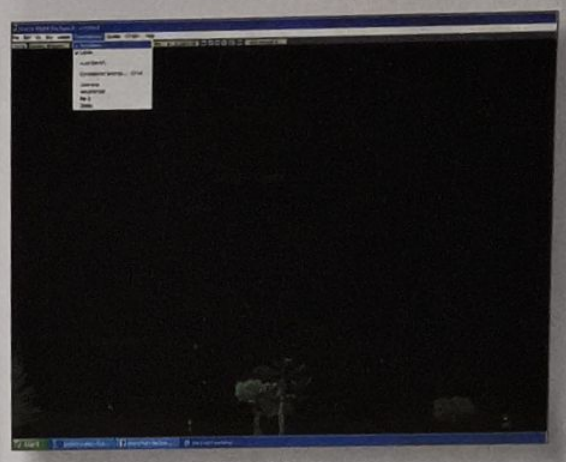
Starry Night pa ponuja tudi veliko dodatnih možnosti, saj ne funkcionira le kot podrobna zvezdna karta. Z njim se lahko podate na izlet po znanem vesolju, vidite v prihodnost, izveste vse, kar ste si kdaj želeli vedeti o Uranu... Na tem omejenem prostoru pa se bomo osredotočili na dobro opazovanje nočnega neba, pri tem pa bomo program uporabili kot vodič. To je namreč najbolj praktična uporaba tega orodja in tudi njegova najboljša možnost. **PCF**

Nadgradnja

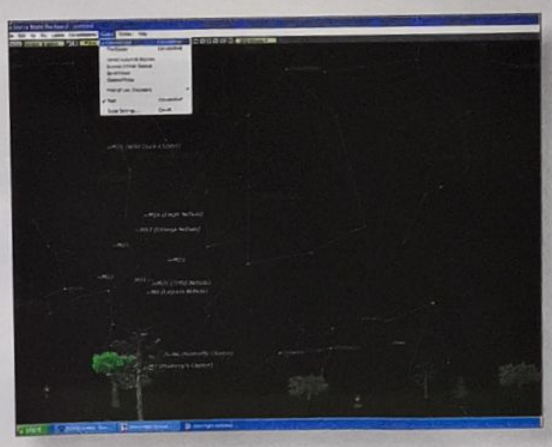
Če so se vam zaradi različice *Starry Night Backyard* oči napolnile z zvezdami, zakaj ne bi posegli po celotnem paketu in jo nadgradili na *Starry Night Pro Plus 5*? Kot spoštovani bralci *PCF* ste upravičeni do 20% popusta – vtipkajte kodo SNPCF20.

www.shop.avanquest.com/uk

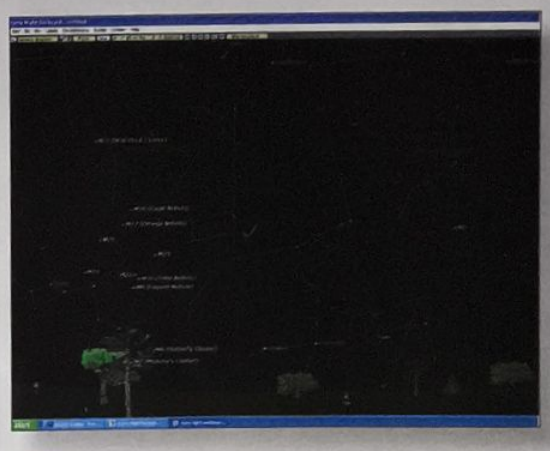
1 Najprej boste morali določiti vašo lokacijo. Poznati morate zemljepisno širino in dolžino vašega mesta, prav tako pa ne bo odveč, če poznate tudi njegovo zemljepisno višino, čeprav ta ni nujno potrebna. Če želite, lahko te vrednosti preprosto najdete z uporabo gumba **Lookup**, ko boste prvič zagnali *Starry Night*. Še bolje – uporabite sistem GPS.



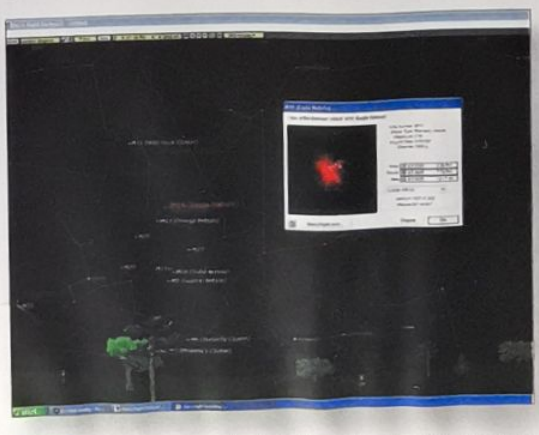
2 Nebo, ki ga boste videli na začetku, bo delovalo precej prazno, še zlasti če se boste lotili nastavitve v času dnevne svetlobe. Najprej poiščite jeziček **Constellations** in omogočite možnost **Boundaries**. Pazite, da ne zamešate regij z ozvezdji s tradicionalnimi vzorci narisanih likov.



3 Z uporabo jezička **Labels** nastavite *Starry Night* po vaših želenih specifikacijah. Odločite se lahko, da bodo označeni vsi ali samo nekateri objekti na nočnem nebu. Za zdaj lahko izberete **All**, ko pa se boste navadili uporabljati *Starry Night*, boste verjetno želeli poiskati določene objekte – nastavitve Label vam bodo v pomoč pri filtriranju nočnega neba.



4 Nato preklopite na zvezdno mrežo. Odprite jeziček **Guides** in potrdite polje. To mrežo uporabljajte za hitre reference. Ko ste pravilno nastavili vaš teleskop, uporabite to mrežo, da ga hitro in enostavno usmerite na pravo področje neba, preden se lotite podrobnega usmerjanja na določeni objekt, o čemer bomo kmalu spregovorili.



5 Na jugo-jugovzhodu lahko vidimo Orlovo meglico v ozvezdju Serpens Cauda (kača), zato dvakrat kliknite nanjo. Odprlo se bo okno z informacijami o magnitudi objekta (svetlosti), razdalji od Zemlje in tako naprej, in kar je bolj pomembno, z azimutom in višinskim kotom objekta. Pove vam tudi, od kdaj do kdaj je vidna, tako da lahko načrtujete vaše opazovanje.

6 V skladu z informacijami iz prejšnjega koraka prilagodite nastavitev teleskopa in pod pogojem, da ste pravilno nastavili tako teleskop kot *Starry Night*, si boste lahko sedaj objekt ogledali tudi skozi teleskop. Rezultati bodo seveda odvisni od tipa teleskopa, ki ga uporabljate, in kakovosti nočnega neba, vendar je vse to del igre.

Je računalnik preglasen za dnevno sobo? Povedali vam bomo, kako najlaže skriti razgrajača

Ena najlepših lastnosti MythTV je, da je zasnovan iz dveh ločenih delov. Prvi, procesorsko požrešni "back end", je zadolžen za snemanje, urejanje urnikov in procesiranje videa. Drugi del, "front end", pa prikaže vmesnik in dekodira video. Hkrati lahko uporabljate toliko teh drugih delov, kolikor jih pač potrebujete.

Omrežje s kabli vam bo delalo najmanj preglavic, podatkovna širina bo več kot zadostna, poleg tega pa težav s kabli ni težko reševati. Bo pa brezžično omrežje 802.11g prav tako dovolj hitro za prenos videa, kakršnega potrebuje MythTV. To pomeni, da lahko postavite močnejši stroj z glasnim napajalnikom in ventilatorji pravzaprav kamorkoli želite, da je le v dosegu signala. Edina omejitev pri tem je ta, da mora biti računalnik priključen na televizijsko anteno, tako da lahko vrtno lopo črtate s seznama lokacij.

MINIMALNE ZAHTEVE

Idealna zasnova za "front end" bi bila: majhno ohišje, nobenih ventilatorjev in dovolj moči, da se zadovoljijo minimalne potrebe MythTV. Precej ljudi je uspešno vpreglo osnovno ploščo VIA EPIA Mini ITX, pri čemer je 1GHz procesor več kot dovolj. Ohišja Mini ITX so miniaturna v primerjavi z namiznimi PC-ji, večina tovrstnih osnovnih plošč pa ima tudi eno samo razširitveno mesto, pa še poceni ne boste prišli skozi. Druge možnosti za "front end" vključujejo Mini Mac in celo Microsoftovo konzolo Xbox, ki jo lahko prisilite, da poganja Linux in deluje kot zelo učinkovit strojček za MythTV.

Ko boste MythTV namestili, se boste spraševali, kako hudiča ste doslej shajali brez njega.

Delavnica

Videorekorder v Linuxu

Prejšnji mesec smo obdelali namestitev in nastavitve popularnega naprednega videorekorderja na osnovi Linuxa, *MythTV*. Ta postopek bo postal precej enostavnejši z uporabo distribucije imenovane Knoppmyth (na disku).

So si pa paketi *MythTV* podobni ne glede na vrsto distribucije. Nastavitve vključujejo določanje, katere TV kanale bo vaš sistem sposoben sprejemati, preden bo napolnil vašo bazo s podatki o programih, ki jih bo sprejel s spletnega vira.

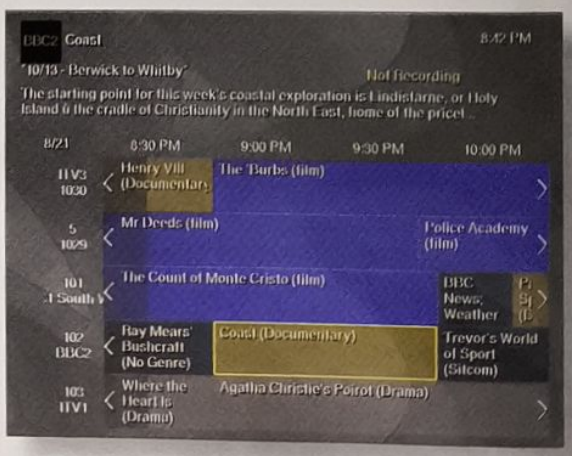
Ta mesec bomo naše nastavitve izkoristili še za kaj več kot zgolj gledanje televizije. Med drugim vam bomo pokazali, kako dostopati do *MythTV* z drugega konca sveta. Šele ko boste sistem začeli uporabljati na ta način, se boste začeli zavedati, v kako zastarelem svetu ste živeli pred tem. Edina vaša težava bo, da boste morali najti dovolj časa, da si boste pogledali ves material, ki vam ga je *MythTV* shranil na trdi disk. Na srečo obstaja tudi možnost brisanja.

Urnik snemanja

del 123

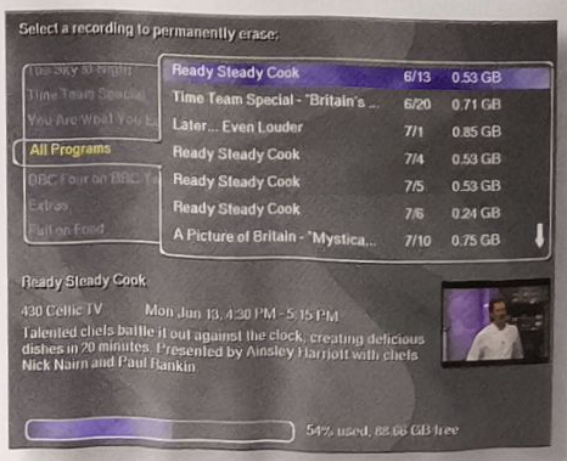
Nikoli več ne zamudite nogometnega finala

1 To je točka, do katere smo prišli prejšnji mesec. *MythTV* je nameščen in deluje. Vse poti naprej pa izvirajo iz tega začetnega zaslona. Glejte TV, poslušajte glasbo iz vaše zbirke ali pa pokukajte v prihodnost z vremensko napovedjo. Vse to vam je dostopno na zaslonu **Manage Recordings**.



2 To je meni, namenjen snemanju. Izberite **Schedule Recordings** in nato **Program Guide**. Ta je enak elektronski programski vodič, kot vam je na voljo v načinu Watch TV. Prikazani so podatki o programih, pri čemer vodoravna os predstavlja čas, navpična pa kanale. Pritisnite **preslednico**, ko izberete oddajo.

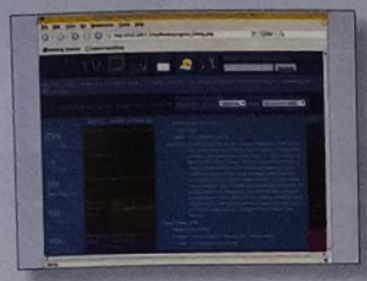
> "Šele ko boste sistem začeli uporabljati na ta način, se boste začeli zavedati, v kako zastarelem svetu ste živeli pred tem"



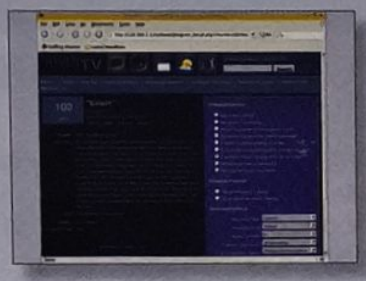
6 Zadnja pomembna lastnost menija Recording služi brisanju oddaj. V seznamu so slednje zbrane od najstarejše naprej. Tu lahko tudi spreminjate nastavitve snemanja vseh prihodnjih epizod vaše najljubše nanizanke. Posameznim oddajam lahko določite tudi, kdaj jim bo potekel rok uporabe.

Daljinsko krmiljenje

Do *MythTV* lahko dostopate preko spleta z *Myth Web*



1 *MythTV* uporablja strežnik Apache, ki je znan večini različic Linuxa. Usmerite vaš spletni brskalnik proti računalniku z *MythTV* in dodajte naslovu še /mythweb/index.html. Videti bi morali seznam programov. Podrobnosti se bodo izpisovale pod kazalcem miške. Izbiro potrdite z levim gumbom.



2 Zaslon za sestavljanje urnika snemanja je skorajda enak tistemu v glavnem sistemu, le da je manj natrpan. Nastavite lahko čas snemanja ali pa prekličete samodejno snemanje oddaj, ki so ponovitve – točno tako, kot bi to počeli v domačem naslanjaču.

3 Upravljate lahko tudi z že posnetimi oddajami. Če imate vsa potrebna dovoljenja in kode *MythTV*, lahko od tu celo gledate oddaje. To je tudi najprimernejše mesto za brisanje neželenih oddaj, ki so se morebiti nabrale na disku.

NA DISKU

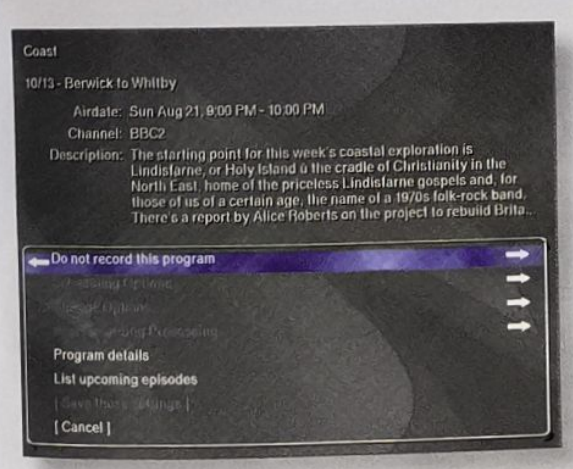
P2P-Radio 2.0
S programom lahko ustvarite lastno radijsko postajo. Brez težav in s krasnim končnim učinkom.
http://p2p-radio.sourceforge.net

Orb 1.00
Orb nudi varen dostop do digitalnih medijskih vsebin na domačem računalniku kar preko spletnega vmesnika. Program zna predvajati multimedijske vsebine na katerikoli napravi, ki je povezana z internetom.
www.orb.com

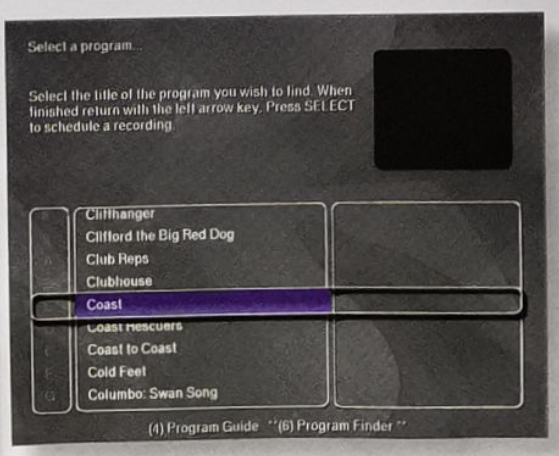
I/ON
Združuje najnovejše tehnologije v en sam enostaven medijski predvajalnik in vas poveže z želenimi video datotekami.
http://openvision.tv/home/ion.html

Napster
Z *Napsterjem* dobite neomejen dostop do več kot 1,000.000 skladb. Snamete in poslušate lahko neomejeno število zvočnih datotek. Ki pa niso brezplačne, seveda.
www.napster.com

NASLEDNJI MESEC
POKAZALI VAM BOMO, KAKO
UPORABITI VEČ TV KARTIC HKRATI IN OPISALI NEKAJ BOLJ EKSOTIČNIH LASTNOSTI MYTHTV

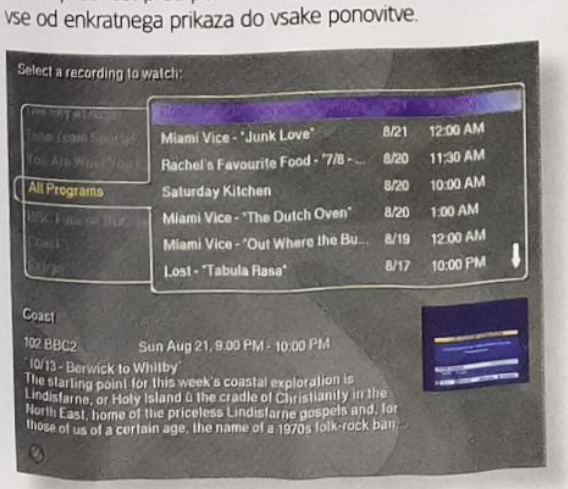


3 Na voljo je več različnih načinov snemanja, med katerimi lahko preklapljate s **smernima tipkama levo** in **desno**. *MythTV* se zanaša na ime določene oddaje pri sestavljanju urnika. Nove epizode imajo vedno prednost pred ponovitvami. Časovni intervali so lahko vse od enkratnega prikaza do vsake ponovitve.



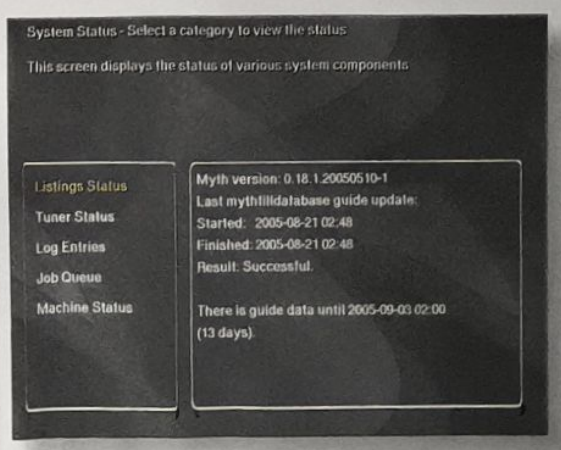
4 Alternativa vodiču po programih je iskalnik programov, ki vam je na voljo v meniju za snemanje. Ta uporablja vse podatke o oddajah in programih, da bi jih uredil po določenem vrstnem redu. Nastavljanje snemanja tu poteka po enakem principu kot v vodiču po programih.

5 Ko dodate neko oddajo na urnik snemanja, se bo znašla na strani **Scheduled Recordings**. Tu boste našli seznam vsega, kar ste izbrali, in vse oddaje, za katere *MythTV* meni, da so nove epizode izbranih oddaj. Izberite katerokoli in spremenite lahko pravilo, ki se ga sistem drži pri snemanju.



7 Najpomembnejši del tukaj je meni **Watch Recordings**, kjer si lahko ogledate vse posnete oddaje. Ena lepa lastnost *MythTV* je, da omogoča predvajanje in ustavitev predvajanja oddaje, ki se ravno tisti trenutek dejansko snema. Poln mehúr tako ne bo nikoli več problem.

8 Spreminjanje prioritet oddaj v urniku snemanja sistemu dopove, katere zadeve so za vas bolj pomembne. Tako bo denimo najnovejši del španske nadaljevanke dobil prednost pred finalom nogometnega prvenstva. Ali obratno. *MythTV* zna sam razvrstiti tudi oddaje, za katere ve, da so ponovitve.



9 V meniju **Settings** lahko določite, da bo *MythTV* samodejno vzel s spleta vse podatke o programih, kadarkoli pa lahko vržete oko tudi na trenutno stanje seznama Programme Guide. Tu lahko vidite tudi to, če *MythTV* trenutno kaj snema ali ne.

V živih barvah

Iztisnite največ iz svojih domačih filmov s programom *Video Pilot SE*

Vsak video, ki si ga boste ogledali na TV zaslonu, žal ne bo videti natančno tako, kot ste si prvotno zamislili. Različni pogoji osvetlitve bodo omejili sposobnost vaše video kamere, da bi ohranila prave barve, in če je že na začetku niste pravilno nastavili, se vam lahko zgodi, da se bodo v videu prikazali neprivlačni barvni odtenki, ki jih z golim očesom niste zaznali. Na srečo pa lahko take težave precej učinkovito popravite v postprodukciji, če imate seveda ustrezno programsko opremo. Ta mesec vam predstavljamo aplikacijo, ki opravi s takimi nadlogami – *Video Pilot 1.1. SE* podjetja Two Pilots.

"Težave z barvami lahko z Video Pilot učinkovito popravite v postprodukciji."

LOTITE SE POPRAVKOV

Video Pilot je zelo specifično orodje. Posveča se namreč samo nekaterim vrstam popravkov barv. Mednje sodijo prilagoditve beline, črnine, zamenjava barv in odstranjevanje nepravilnih odtenkov barv. Z izbiro področja, za katerega veste, da bi moralo biti popolnoma bele barve, bo orodje za prilagoditev beline popravilo celoten spekter in zagotovilo, da je v celotnem videu belo res belo. Orodje Adjust to Black opravlja enako nalogo v obratni smeri, tako da ponastavi spekter v skladu s področjem, za katerega ste določili, da je popolnoma črne barve.

Ker so pri snemanju videa težave z ravnovesjem barv tako pogost problem, vam dve drugi orodji *Video Pilota* omogočata še bolj natančen nadzor. Orodje Colour Cast Removal omogoča bolj prefinjene učinke kot golo prilagoditev bele barve, saj pušča dodatne odtenke.

Kljub temu pa boste še zmeraj morali najti področje popolne beline v vašem ciljnem videu, da bi to orodje učinkovito delovalo. Če ne najdete primernega kandidata, vam orodje za zamenjavo barv omogoča, da barvno področje v vašem videu uskladite z digitalno fotografijo. Če na primer natančno veste, kakšnega odtenka kremne barve bi morali biti vaši zidovi in imate reprezentativni vzorec, lahko stvari popravite. Če najdete področja druge barve, ki so pretemna ali presvetla – na primer koža – pa lahko prav tako uporabite ustrezno posneto portretno fotografijo, da jih popravite v želeno barvo. **PCF**

Nepravilnosti barv lahko popravite z *Video Pilotom*, ki izboljša celotno kakovost vašega videa.

Nadgradnja

Na tokratnem disku boste našli preizkusno različico najnovejšega *Video Pilota*. Novi algoritem za procesiranje slik je še bolj učinkovit. Če so vam všeč izboljšave, lahko kupite celotno različico za 6.000 SIT na www.colorpilot.com/video.html

Je DV mrtev?

Digitalnim video kameram na kasete so šteti dnevi

Ravno ko je bilo videti, da je format DV postal absolutni vladar tržišča, so se pojavili nasledniki, ki grozijo, da bodo zavzeli njegovo mesto. Vendar še zdaleč ni jasno, kateremu med njimi bo to tudi uspelo. Na eni strani so video kamere DVD, ki snemajo MPEG-2 na DVD-R ali DVD-RW. Njihova prednost je v tem, da lahko posneti disk preprosto vtaknete naravnost v predvajalnik DVD-jev. Kakovost slike pa običajno ni tako dobra kot pri DV, pa tudi diski shranijo manjšo količino video posnetkov. Temu tržišču se je v zadnjem času pridružil celo Canon z novima modeloma DC10 in DC20.

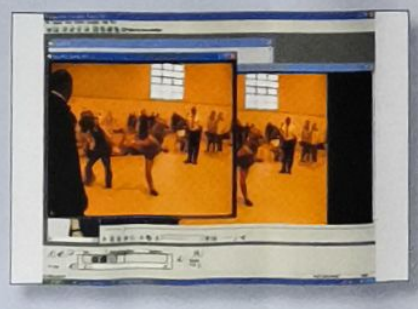
Na drugi strani pa sta JVC in Panasonic. Pri JVC so se odločili v svoji seriji Everio uporabiti trde diske. Pred kratkim so to odločitev razširili tudi na popularno serijo G, na primer model GZ-MG30, ki ponuja do sedem ur snemanja v DVD kakovosti. Pri Panasonicu so se odločili za kartice SD, njihov novi SDR-S100 pa uporablja celo optični sistem s tremi tipali CCD.

Da bi bile stvari še bolj zanimive, je doživela kaseta DV prav tako novo preobrazbo s Sonyjevimi novimi visoko-ločljivostnimi video kamerami. Nova HDR-HC1E za okoli 425.000 SIT snema visoko-ločljivostni video na kasete. Prav tako pa uporablja FireWire za prenos na PC. Odločitev o nakupu vaše naslednje digitalne video kamere ne bo lahka.

Zamenjava barv Kako uporabiti *Video Pilot1.1 SE* z referenčno sliko

1 Najprej v *Video Pilot* naložite video, ki ga želite obdelati, in referenčno sliko. Mi smo izbrali posnetek s tekmovanja v borilnih veščinah. Za referenco smo na istem dogodku posneli tudi fotografijo, vendar lahko za izbiro barve in osvetlitve uporabite tudi katerokoli drugo fotografijo.

2 Naš originalni posnetek je imel slabo ravnovesje bele barve, zato so bile barve obupno oranžne. Izberite okno z referenčno fotografijo, nato pa kliknite gumb **Enable replacement color mode** v spodnji levi strani (videti je kot čopič, ki riše mavrične barve). Z miško izberite vzorčno področje znotraj fotografije.



3 Z ukrivljeno puščico na desni strani čopičev dodajte v paleto izbrani del s fotografije. Nato izberite gumb **Color and brightness**. Preklopite aktivno okno v video datoteko, nato pa uporabite gumb **Open in a new window** v predvajalniku, da naložite trenutno sliko za popravke.

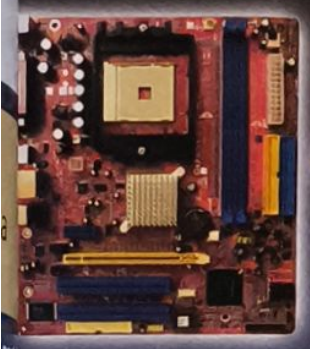
4 Z miško označite področje v vzorčni sliki videa, na katerem želite uporabiti isto barvo, kot ste jo izbrali z vaše referenčne fotografije. Nato izberite **Start Processing**. Popravljena bosta tako vzorčna slika kot video. Rezultat lahko shranite kot novo datoteko z uporabo možnosti **File→Save As**.

ZAGOTOVITE SI DOBRE TEMELJE

z novimi modeli osnovnih plošč

BIOSTAR

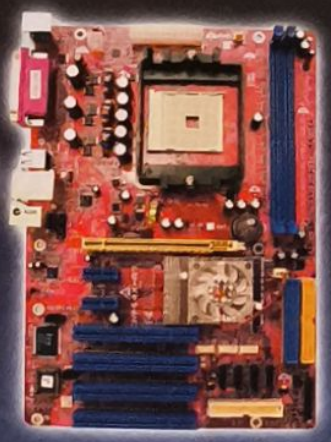
Biostar GForce-6100 - M7



Socket 754

- Nabor GeForce 6100 + nForce 410
- Podpora za procesorje AMD Socket 754
- Pomnilnik: 2 x DDR400, max 2 GB
- FSB: 1.6GHT
- Vgrajena grafika nForce 6100
- 2 x PCI,1 x PCI-E x 1,1 x PCI-E x 16
- Zvočna kartica: 6-kanalna ALC655
- LAN 10/100 (RTL 810/8201BL)
- ATA133 x 2
- 4 IDE HDD RAID 0 ali 1
- SATA 3Gb/s X2 (SATA II)

Biostar NF4 4X-A7



Socket 754

Nabor: NVIDIA NF4 4x
Podpora za procesorje AMD Socket 754
Pomnilnik: 2 x DDR400 Max 2.0 GB,
4 x PCI, 2 x PCI-E x 1,1 x PCI-E x 16
Zvok: Realtek ALC655 6-Channel Audio Codec.
LAN Realtek RTL8201CL ---10/100
NVIDIA Firewall technology
- Native firewall solution
SATA / RAID NVRAID - NVIDIA RAID
- RAID 0+1 disk striping and mirroring
4 serial ATA (SATA) ports

Biostar NF4ST-A9

Socket 939

Nabor: NVIDIA NF4
Podpora za procesorje AMD Socket 939
Pomnilnik: 4 x DDR400 Max 4.0 GB,
3 x PCI, 2 x PCI-E x 1,1 x PCI-E x 16,1 x XGP1
Realtek ALC850 8-Channel AC'97 CODEC
IEEE1394a VIA VT 6307
Gigabit LAN NVIDIA
NVIDIA Firewall technology
- Native firewall solution
SATA / RAID NVRAID - NVIDIA RAID
SATA and ATA-133 disk controller standards
RAID 0+1 disk striping and mirroring
4 serial ATA (SATA) ports

Biostar I945P-A7 V7.0

Socket 775

Nabor I945P + ICH7
Podpira procesorje Intel P4-775 FSB
Pomnilnik: 4 DDR2 Max 4GB Dual-channel
3 x PCI Slot,1 x PCI-Express x 16 Interface Slot
Realteck ALC882 8+2 Channel Audio Codec.
LAN: Realtek 10/100
Podpira 4 SATA-II 3Gb/s enote,
Host Controller (AHCI), RAID 0,RAID 1,
Posebne funkcije:
Hardware Monitor
OverClock
OverVoltage
CPU Temperature
CPU/System Fan Speed Controller
System Voltage

Biostar N4SLI-A9

Socket 939

Nabor: NVIDIA NF4
Podpora za procesorje AMD Socket 939
Pomnilnik: 4 DDR Max 4.0 GB, Dual-channel
3 x PCI, 2 x PCI-E x 1, 2 x PCI-E x 16
Normal Mode ali SLI Mode
je nastavljivo preko izbirne kartice
Realtek ALC850 8-Channel AC'97 CODEC
Gigabit LAN NVIDIA Gigabit Ethernet
IDE: do 4 EIDE enot Ultra DMA 33/66/100//133
SATA: do 4 SATA2 enot SATA RAID 0, 1, 0+1

Biostar N4SIE-A7 SLI

Socket 775

Nabor: NVIDIA NF4 SPP + NF4MCP
Podpira procesorje Intel P4-775 FSB
Chipset: NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition
+ NVIDIA MCP04
Pomnilnik: 4 x DDR2 Max 4GB Dual-channel
2 x PCI Express 16x, 2 x PCI Express 1x
3 x PCI
Normal Mode ali SLI Mode
je nastavljivo preko izbirne kartice
Realtek ALC850 8-Channel AC'97 CODEC
Gigabit LAN NVIDIA Gigabit Ethernet
IDE: do 4 EIDE enot Ultra DMA 33/66/100//133
SATA: do 4 SATA2 enot SATA RAID 0, 1, 0+1

SLI Series

9th Touch BIOSTAR | BootBlocker BIOSTAR | FLASHER BIOSTAR | WarpSpeeder BIOSTAR | WatchDog BIOSTAR | WINFLASHER BIOSTAR

Pooblaščeni prodajalci

www.biostar.com.tw

ČRNOMELJ, Art d.o.o., Zadružna cesta 30, Tel.: 07 35 69 310
HRASTNIK, Asist Matek & Co. D.n.o., Cesta 3.julija 1, Tel.: 03 56 46 541
IDRIJA, ComCom d.o.o. Lapajnetova ulica 029, Tel.: 05 372 20 20
IZOLA ,Delta , Trgovska 4, Tel.: 05 640 22 55
KOČEVJE, Maček Servis, Tomšičeva 13, Tel.: 01 89 53 512
KOPER, Trgovina Megabyte, Staničev trg 11, Tel.: 05 627-46-99
KRANJ, Abakus trading, d.o.o., Vodopivčeva 17, Tel.: 04 23 68 656
LENDAVA, Partners d.o.o., Glavna ulica 73, Tel.: 02 57 74 802
LJUBLJANA, Sun rise, d.o.o., Leskoškova 12, Tel.: 01 52 40 288
LJUTOMER, Epro Ljutomer d.o.o. Ivana Kaučiča cesta 24, Tel.: 02 58 41 292
LOGATEC, Prolog d.o.o., Tržaška 114, Tel.: 01 75 90 270
LOGATEC, Klikshop, Cankarjeva 5, Tel.: 01 75 09 504
MARIBOR, Bakus d.o.o., Na poljanah 20, Tel.: 02 42 12 122
MENGEŠ, AZ net d.o.o. Glavičeva ulica 1, Tel.: 01 72 91 263
METLIKA, Art d.o.o., Črnomaljska 1., Tel.: 07 30 63 450
NOVA GORICA, Eniac d.o.o., Rejčeva ulica 3, Tel.: 05 33 03 555
OTOČEC, Belbled, Dobrava 35, Tel.: 07 30 99 400
POSTOJNA, Klikshop, Tržaška cesta 30, Tel.: 05 72 04 888
PTUJ, Epro Ljutomer d.o.o., Ul. 25. maja 16, Tel.: 02 77 11 427
RADENCI, Partners d.o.o., Radgonska cesta 29, Tel.: 02 56 69 486
RAKEK ,Uning d.o.o., Unec 25,Tel.: 01 70 96 440
ROGAŠKA SLATINA, Bios Rač. Inženiring , Brestovška 27, Tel.: 03 58 14 588
SLOVENJ GRADEC, Miron d.o.o., Ronkova 4, Tel.: 02 88 39 120
SL. BISTRICA Ultra - Impex d.o.o., Ljubljanska cesta 80, Tel.: 02 81 82 860
SL. KONJICE Ultra - Impex d.o.o., Mestni trg 16, Tel.: 03 75 91 630
ŠENTVID PRI STIČNI, Računalniški inženiring, Soft, Sad 2, Tel.: 01 78 05 044
TRBOVLJE, Danilo Špitalar s.p. Trg revolucije 17, Tel.: 03 563 13-00
TREBNJE, Riben d.o.o., Stari trg 5A Tel.: 07 30 41 802
VELENJE, Flop d.o.o., Šaleška 19 A, Tel.: 03 89 75 408
VRHNIKA, Maček servis Peter Maček s.p., Vrtnarija 3, Tel.: 01 75 05 170
ŽIRI, Regina Informatika, d.o.o., Savinjska cesta 25, Tel.: 03 71 62 410
Zagorjecom d.o.o., Jezerska ulica 1, Tel.: 04 51 06 090

Opravičujemo se za morebitne napake v oglasu.

Uvoznik in distributer E-misija d.o.o.
KAMNIK, Ljubljanska cesta 21d,
Tel: 01 830 35 30, 32
NOVO MESTO Zwittrova ul.1,
Tel.: 07 337 25 70
TRGOVINE:
MARIBOR:
Ulica talcev 24, Tel.: 02 2296-180,
KRANJ:
Jake platiše 17, Tel.: 04 235 20 20,

e-misija
www.e-misija.si

Petnajsti DEL

Hekerski vdor v živo!

Tomaž Bratuša se zelo resno loti testiranja varnosti spletnega mesta www.mixi.tv

Vedno več podjetij in organizacij postavlja spletne aplikacije, ki so namenjene vrsti storitev: od elektronskega trgovanja, pridobivanja informacij, servisov javne uprave pa vse do spletnega bančništva in borznega trgovanja. Taktika odkrivanja varnostnih lukenj, še preden jih najdejo slabi fantje, je učinkovita tudi na tem področju. Oglejmo si, kako potekajo takšni testni vdori na primeru popularne spletne trgovine **www.mixi.tv**.

Velika večina metod in postopkov, s katerimi smo vas seznanili v dosedanjih člankih, je uporabnih tudi v primeru vdora v spletne informacijske sisteme. Vendar pa obstaja nekaj dodatnih tehnik, ki so namenjene izključno vdorom v spletne aplikacije oziroma trgovine. Med svojim delom sem doslej analiziral ogromno spletnih strani in v večini primerov naletel na spletne aplikacije, ki so ranljive na različne oblike pridobivanja dostopa, od miniranja uporabnikovih sej, pa vse do pomanjkljivosti baz podatkov SQL, napadov XSS in podobno.

Vsi oziroma večina napadov, ki jih bom v tem članku opisal, so lahko uporabljeni tudi v primeru, ko spletna stran uporablja protokol SSL (secure socets layer). Velikokrat lahko namreč slišimo trditve, v katerih odgovorni zatrjujejo, da je njihova spletna stran varna, ker uporablja SSL. SSL lahko veliko pripomore k varni avtentifikaciji spletnega strežnika in brskalnika ter lahko napadalcu v veliki meri oteži prestrezanje informacij. Poleg tega je lahko SSL uporabljen tudi za avtentifikacijo odjemalcev z uporabo certifikatov na njihovi strani. Vsekakor mora imeti vsaka resnejša spletna stran implementiran tudi SSL, vendar za učinkovito varovanje aplikacij samo SSL ni dovolj. Še vedno namreč obstaja več vrst različnih napadov, ki delujejo tudi preko s SSL kriptografsko zaščitenih povezav.

ZBIRANJE INFORMACIJ

Izkušen napadalec prične v večini primerov napad na spletno aplikacijo z zbiranjem informacij. V ta namen poleg klasičnih metod uporabi tudi pregled spletnih strani (angl. "crawling"), kjer napadalec v kodi HTML išče komentarje, napake v programiranju in varnostne slabosti kode. Ročno pregledovanje vključuje uporabo brskalnika, katerega napadalec napoti na spletno stran žrtve, kjer z uporabo možnosti **View→Page source** pregleda kodo HTML spletne strani tarče.

> **"Večina metod, s katerimi smo vas seznanili v dosedanjih člankih, je uporabnih tudi v primeru vdora v spletne informacijske sisteme"**

Tovrstno ročno obdelovanje lahko postane zamudno in dolgočasno opravilo, še zlasti, če ima spletna stran več kot 20 podstrani. Ker je v našem primeru tarča **www.mixi.tv** zelo obsežen portal, sem za zbiranje informacij nujno potreboval avtomatizacijo. V ta namen si napadalci izdelajo oziroma pridobijo avtomatizirane skripte, s pomočjo katerih lahko na spletnih straneh iščejo ključne informacije. Brezplačne skripte na to temo boste našli na spletnem naslovu **http://cgi.resourceindex.com/Programs_and_Scripts/Perl**.

Poleg tega obstaja cela vrsta komercialnih programskih orodij za kopiranje celotnih spletnih lokacij, med katerimi je meni najljubše *Teleport Pro*. Najdete ga lahko na naslovu **www.tenmax.com**. Aplikacija omogoča preslikavo celotne spletne strani na lokalni disk, kjer sem lahko v našem primeru v miru zbral potrebne informacije. Pregledal sem "zanimivejše" strani, spletne obrazce, vstavljene skripte in tako pričel spoznavati spletno aplikacijo. Takšno poznavanje celotnega spletnega projekta je ključno pri odkrivanju splošno znanih varnostnih slabosti, ki predstavljajo napadalčev naslednji korak.

Spletna stran **www.mixi.tv** nam je tako ob pregledu ponudila dostop do zbirke datotek "backup". Iz tovrstnih datotek dobi napadalec pregled nad logiko spletne aplikacije, v nekaterih ne tako redkih primerih pa se med njimi najdejo celo gesla za administrativni dostop do spletne aplikacije oziroma trgovine.

ZAŠČITA PRED TEM

Odstranite vse nepotrebne datoteke (na primer *.BAK), če jih spletna aplikacija nujno ne potrebuje. Obramba vključuje predvsem pregledovanje varnostnih datotek strežnika in odkrivanje večkratnih zahtevkov GET z istega naslova IP. Eden izmed obrambnih pristopov je tudi sestava skripte, ki bo avtomatskim programom, kot je *Teleport Pro*, odgovorila z neskončno količino neuporabnih podatkov (po domače smeti). Avtomatizirani programi namreč po vrsti izvršujejo vse skripte CGI na določeni spletni strani, s čimer ponudijo priložnost, da napadalca zvabimo v past. Seveda pa sodobni programi, kot je *Teleport Pro*, omogočajo tudi odkrivanje problematičnih skript, katerim se nato izognejo, vendar to od napadalca zahteva vsaj dodaten trud.

Na tej začetni stopnji nas je zanimala predvsem vrsta operacijskega sistema, vrsta spletnega strežnika in tehnologija, ki jo spletna stran uporablja. Nato smo se napotili malo globlje in ugotavljali možnosti obstoja varnostnih pomanjkljivosti, kot so SymLink, Buffer Overflow, Cross site scripting, Cross Frame scripting, SQL injection, CRLF injection, Directory Traversal, avten-

tifikacijske napake, manipulacija s parametri, test napačnih nastavitev in možnosti razkritja izvorne kode skript. Seveda smo testiranje izvedli tako, da na noben način nismo posegali v strukturo spletne strani. Testirano okolje je tako tudi po našem odhodu ostalo nedotaknjeno in v delujočem stanju.

ODKRIVANJE ZNANIH SLABOSTI

Odkrivanje široko odprtih vrat naj bo pri zaščiti spletne aplikacije vaša prva naloga. To pa zato, ker bodo enako storili tudi zlobni fantje in dekleta. Pri odkrivanju tovrstnih splošno znanih varnostnih slabosti igrajo ključno vlogo avtomatizirane skripte in njihovi zvesti uporabniki, "script kiddies".

Cgiscan.c je program, namenjen pregledovanju sistema in odkrivanju večjega dela slabosti starejših skript CGI, kot so count.cgi, test-cgi, handler in njim podobne. Program odkriva ranljive skripte znotraj običajne mape /cgi-bin/ na spletnem strežniku in jih poskuša izkoristiti. Oba opisana programa in še vrsto drugih najdete na spletni strani **http://packetstorm.linuxsecurity.com/9901-exploits**.

Grinder je še ena v vrsti aplikacij, namenjenih okolju Windows, s katero napadalci pregledujejo zadani obseg naslovov IP in med njimi odkrivajo imena in različice spletnih strežnikov. Delovanje programa se v ničemer ne razlikuje od navadne zahteve HEAD v orodju *Netcat*, vendar pa lahko *Grinder* istočasno pregleda več računalnikov, zaradi česar je njegovo delovanje izjemno hitro. *Grinder* je dosegljiv na spletni strani **http://packetstorm.linuxsecurity.com/groups/rhino9**.

SiteScan je ravno tako orodje za Windows, ki prodre globlje kot *Grinder*, saj odkriva konkretne slabosti spletnih strežnikov. Program omogoča pregledovanje samo enega naslova IP, kar od nas zahteva ročno vnašanje naslovov IP.

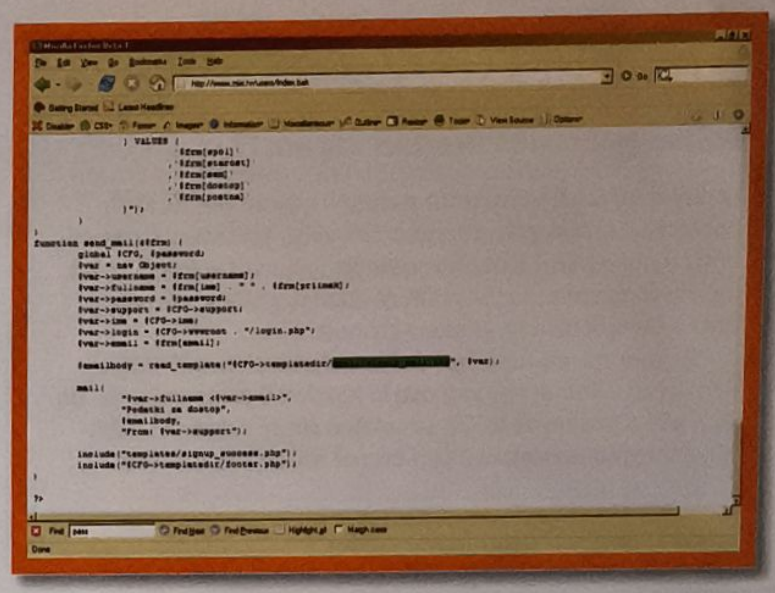
Whisker je eno boljših orodij za preverjanje varnosti spletnih strežnikov. Program je napisan v Perlu, kar pomeni da boste za njegovo izvrševanje potrebovali interpreter za ta programski jezik. Eden izmed uporabnih interpreterjev je na primer *ActivePerl*, ki ga lahko snamete na **www.activestate.com**. *Whisker* je sestavljen iz dveh delov: iz iskalnika in nastavitvenih datotek, s katerimi določamo cilje. Z *Whiskerjem* dobite cel kup robustnih baz podatkov, v katerih so definicije varnostnih slabosti spletnih strežnikov.

Nikto je pregledovalnik spletnih strežnikov, sposoben odkrivanja več kot 2.000 potencialno nevarnih datotek in težav na več kot 200 spletnih strežnikih.

Ob pregledu dobljenih rezultatov smo ugotovili, da so orodja odkrila nekaj potencialno nevarnih datotek in imenikov. Vsa umetnost *Whiskerja* in njemu podobnih orodij je namreč v tem, da iščejo datoteke z znanimi varnostnimi pomanjkljivostmi.

NAPADI NA SKRIPTE

Mnogo spletnih aplikacij trpi za katero od pomanjkljivosti vhodnih podatkov, pa naj gre za programe CGI, spletne strani ASP, PHP ali CFML (Cold Fusion Markup Language). Tovrstne pomanjkljivosti prihajajo s strani avtorjev spletnih aplikacij ali pa je vzrok pri proizvajalcu spletnega strežnika. Osnovni problem je v tem, da spletna aplikacija ne preverja veljavnosti vhodnih podatkov določene skripte. To napadalcu omogoča vnos parametrov oziroma posebnih znakov in ukazov, ki jih strežnik izvrši lokalno. Ravno tovrstne oblike enkapsulacije in kodiranja metaznakov predstavljajo sodobnim požarnim zidovom največ težav, saj kompleksnih variacij tovrstnih napadov niso sposobni prepoznati.



V datotekah .bak se pogosto najdejo napadalcu zanimive informacije.

"Izkušen napadalec prične v večini primerov napad na spletno aplikacijo z zbiranjem informacij"

Če želijo izdelati varno spletno aplikacijo, morajo razvijalci spletnih aplikacij največji del pozornosti usmeriti predvsem nadzoru in higieni vnesenih znakov in parametrov, med katerimi so zlasti: ; — + ' ( ) = > < @ in vnosi, kot so SELECT, INSERT, CREATE, DELETE, FROM, WHERE, OR, AND, LIKE, EXEC, SQL, ROWSET, OPEN, BEGIN, END, DECLARE. Vsi našteti parametri so namreč magične besede, s pomočjo katerih poskušajo napadalci pregovoriti vašo spletno aplikacijo v sodelovanje.

Slabosti CGI so poleg pomanjkljivosti "Buffer Overflow" prav gotovo ena najbolj pogostih varnostnih vrzeli na internetu. Elektronski svet je namreč zares onesnažen z ostanki na hitro spisanih spletnih strežnikov in aplikacij. Na spletni strani **www.mixi.tv** tovrstnih pomanjkljivosti ni bilo. Pohvalno.

Med najstarejše in trenutno najbolj redke pomanjkljivosti lahko na primer uvrstimo skripto CGI spletnega telefonskega imenika v povezavi s strežnikom Apache HTTPD (različica 1.0.3). Ranljiva skripta CGI je bila namenjena iskanju oseb preko spletnega obrazca, ker pa je skripta za preverjanje vhodnih podatkov uporabljala funkcijo escape_shell_cmd(), je bila ranljiva

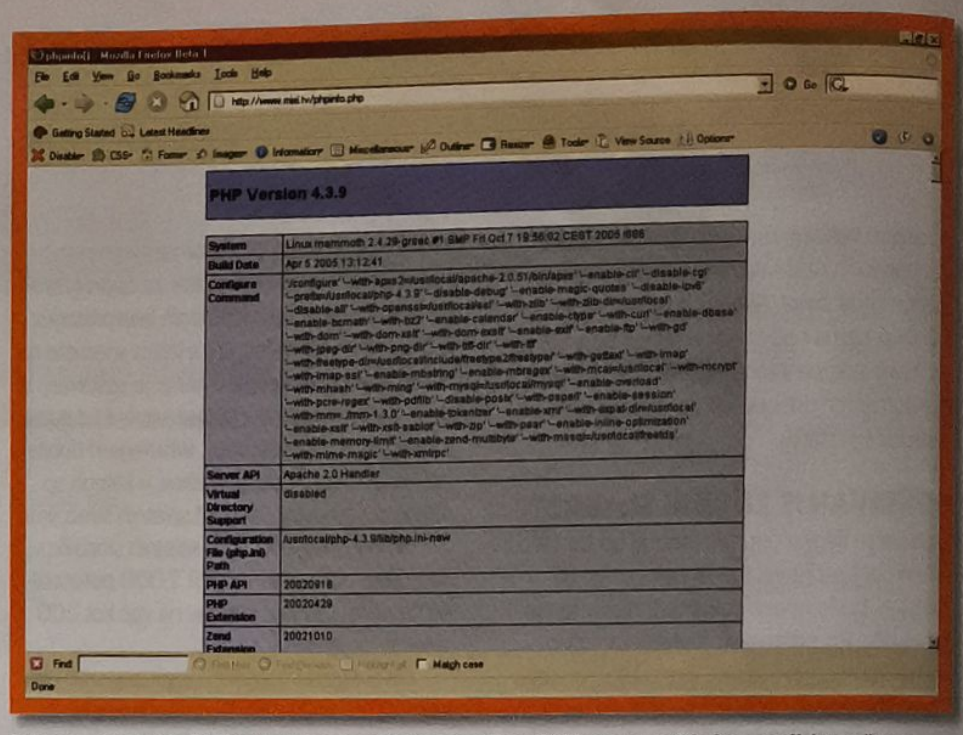
Silentek by TEHNO VAR d.o.o.
TIHI RAČUNALNIKI IN KOMPONENTE
www.silentek.net
ZAPRITE VSA OKNA IN VRATA, SPUSTITE ROLETE!
UGASNITE RADIO, TELEVIZIJO, RAČUNALNIK
IN VSE OSTALE NAPRAVE! JA, TUDI URO!
ALI SEDAJ KAJ SLIŠITE? NIČ?
NAŠ NAMEN JE DOSEŽEN.
Gostovanje&internet
www.nethost.si
TEHNO VAR d.o.o.
Cesta v Trnovlje 10
3000 CELJE
Zastopnik in distributer za:
NEXUS silentmaxx

Nagrade Netko

Koliko je pri nas vredna varnost?

Nedavno smo bili lahko priča podelitvi nagrad Netko, ki jih podeljuje Gospodarska zbornica Slovenije, pri čemer so glavni kriteriji, na podlagi katerih vrednotijo kakovost spletnih strani, naslednji: vsebina, struktura in navigacija, grafično-vizualna oblika, funkcionalnost in interaktivnost.

Se vam zdi, da tukaj manjka kak ključni element? Nikjer namreč ni videti ocene varnosti in kakovosti programiranja. Ob tem lahko povem še to, da so spletne strani nekaterih dobitnikov nagrad pravzaprav slab primer internetne varnosti.



Primer datoteke PHPinfo, ki napadalcu ponudi veliiiiiko preveč informacij (v našem primeru datotečni ustroj in tehnologije v uporabi).

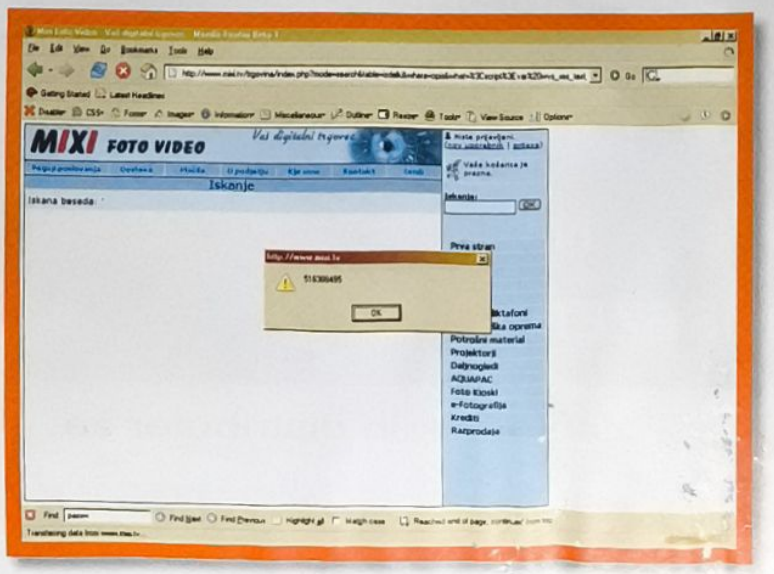
na običajni napad, ki omogoča lokalno izvršitev ukazov napadalca. Napadalec je tako v brskalnik med vhodne podatke vstavil znak za prehod v novo vrstico (heksadecimalno je to 0x0a), kar je na strani strežnika povzročilo izvršitev ukazov, ki so temu znaku sledili. Kot primer lahko navedem primer URL, ki z ranljivega strežnika pridobi datoteko z gesli: **http://192.168.10.10/cgi-bin/phf?Qalias=x%0a/bin/cat%20/etc/passwd**.

Obramba pred tovrstnimi slabostmi je predvsem umik ranljivih skript in redna posodobitev in nadgradnja strežnika. Ena boljših idej pa je namestitev skripte *phfprobe.pl*, s katero boste morebitne napadalce privabili na svojo lokacijo in jih tako odvrnili od napada na ostale, bolj ključne dele sistema, hkrati pa lahko njihovo početje pozorno spremljate. Omenjena skripta phfprobe.pl bo namreč napadalcu dala vtis, da mu napad uspeva, hkrati pa bo beležila njegovo delovanje. Takšni pristopi nastavljanja pasti so seveda priporočljivi samo najbolj hrabrim. Najboljša obramba pred napadi na skripte CGI je ta, da jih preprosto pravočasno umaknete s strežnika. Če s takšno rešitvijo niste zadovoljni, vam preostane nabiranje znanja in izdelava lastnih skript CGI, ki bodo imele za spremembo poudarek na varnosti.

ZNAKI UNICODE

Unicode je poskus, da bi se pridobil enoten mednarodni standard kodne razporeditve znakov vseh svetovnih jezikov. Ker standardnega nabora 2- in 3-bajtnih znakov Unicode ne podpirajo vsi spletni strežniki, se lahko znaki uporabljajo samo na glavnih spletnih strežnikih, kot sta na primer IIS in Apache. Izvor tovrstne slabosti Unicode ni v naboru znakov Unicode, temveč v načinu njegove uporabe na programski strani. Običajno postane Unicode pereč problem, kadar imamo na strežniku dostopen imenik, v katerega lahko pišemo in v njem izvršujemo datoteke, kar napadalcem omogoča dostavo zlonamerne kode, in kadar imamo v osnovni mapi spletnega strežnika sistemsko izvršilno datoteko, na primer *cmd.exe*, katere ne ščiti ACL (Access Control List).

Napad XSS na našo tarčo oziroma vrinjenje potrditvenega okna, ki lahko napadalcu pomaga pri zavajanju kupcev.



> **"Odkrivanje široko odprtih vrat naj bo pri ščitenju spletne aplikacije vaša prva naloga"**

V primeru zgoraj navedenih pogojev lahko napadalec uide iz osnovne mape strežnika in pokliče lokalne datoteke, kot sta *cmd.exe* in *command.exe*, ter z uporabo uporabniškega računa IUSR izvrši poljubne ukaze. Za napad je tako dovolj poslati sledeči ukaz: **GET /scripts/..%c0%af..%c0%af..%c0%af../winnt/system32/cmd.exe?+/c+dir+žc:\ž HTTP /1.0**.

Za zlorabo te slabosti lahko poleg »%c0%af« uporabite tudi ostale "nedovoljene" kode znakov: %c1%1c, %c1%9c, %c0%9v, %c1%8s ali %c1%pc. Ta pomanjkljivost je namenjena standardni tehniki pošiljanja ukaza s pomočjo orodja *Netcat*, ki nato napadalcu vrne okolje ukazne vrstice strežnika tarče. Tudi o tovrstnih luknjah na **www.mixi.tv** ni bilo sledu.

Poleg *cmd.exe* se lahko napadalci lotijo tudi ostalih izvršilnih datotek, kot je denimo odjemalec TFTP, s pomočjo katerega lahko na sistem tarče prenesemo potrebna orodja. Eden izmed problemov, s katerimi se v tovrstnih primerih sooči napadalec, je ta, da se *Netcat* izvršuje pod privilegiji računa IUSR. Da bi napadalec razširil privilegije, lahko uporabi *hk.exe*, dosegljiv na spletni strani **www.nmrc.org**. Razširitev privilegijev je v sistemih Windows 2000 veliko težja kot pri njegovih predhodnikih, vendar kljub temu ni nemogoča. Da bi si napadalec razširil privilegije na sistemu Windows 2000, mora narediti naslednje:

1. Izdelati mora knjižnico ISAPI.dll, ki bo klicala funkcijo RevertToSelf. To bo omogočilo vrnitev v kontekst uporabniškega računa, znotraj katerega teče aplikacija. Kar je običajno SYSTEM. Ko napadalec pridobi dostop do lokalne administratorske skupine, bo dodal tekočega uporabnika (IUSR) in osvežil njegov žeton, da bi lahko takoj pričel z uporabo novih privilegijev.
2. Izdelano datoteko preimenuje v katerega od imen, ki so v ključu LM/W3SVC/InProcessIsapiApps metabaze strežnika IIS. Ta imena so običajno: msw3prt.dll, idq.dll, httpodbc.dll, ssinc.dll, httpext.dll , author.dll, admin.dll in shtml.dll.
3. Napadalec nato pošlje datoteko DLL na napadeni strežnik z uporabo Unicode. Tovrstni trik lahko izvede s katero izmed skript, kot je recimo Unicodeloader.pl, ki jo dobite na spletni strani: **www.soulblack.com.ar/exploits/ExploitTree/application/webserver/iis/**. Datoteko DLL nato napadalec pošlje v mapo, v kateri ima IUSR pravico izvrševanja, kar je ponavadi mapa /scripts.
4. Napadalec zdaj pokliče datoteko DLL s pomočjo brskalnika, kar doda uporabnika IUSR v lokalno administratorsko skupino. Napadalec lahko nato zažene *cmd.exe* s pomočjo uporabe znakov Unicode, kar mu omogoči dostop na ravni administratorja strežnika. Kot pasulj.

In kakšna je obramba pred zlorabo nabora Unicode? Za tovrstne pomanjkljivosti je dostopnih kar nekaj protiukrepov. Najboljša rešitev je namestitev popravkov, ki jih najdete v Microsoftovih člankih MS00-057, MS00-078 in MS00-086.

NAPAD XSS

Je napad, pri katerem napadalec v naslov spletne strani vrine kodo JavaScript, VBScript, ActiveX, HTML ali Flash ter tako ustvarjen spletni naslov dostavi svojim žrtvam. S tem uporabnike aplikacije napelje k razkritju pomembnih podatkov oziroma odtuji obstoječo sejo uporabnika (tatvina identifikatorja oziroma piškotka). Posledica je v skrajnem primeru lahko tudi sprememba spletnega portala (cen, informacij...) oziroma poškodba informacij.

Tovrstno spletno povezavo napadalec najpogosteje dostavi uporabniku v obliki e-poštnega sporočila ali kot povezavo z druge spletne strani, na katero žrtev klikne. Vzrok je v napaki [illegible] aplikacije, ki napadalcu omogoči dostavo škodljive kode komurkoli oziroma v našem primeru kupcu v spletni trgovini. V zadnjem času

se opažajo prvi zametki črvov in škodljive kode, ki pomanjkljivost XSS uspešno zlorabljajo za dostavo virusov svojim žrtvam s pomočjo ranljivih spletnih aplikacij. Svetujem vam, da tovrstne pomanjkljivosti pravočasno odpravite, saj boste v nasprotnem primeru v bližnji prihodnosti kot lastnik spletne trgovine soudeleženi pri širitvi virusov in črvov. Si to lahko privoščite?

Seveda obstaja tudi obramba. Ranljive skripte morajo filtrirati vnos meta znakov, kot so ! $ Č & * ( ) č Š Ć | š ć ' " ; < > ?, kar napadalcu omeji možnosti za dostavo škodljive kode uporabnikom spletne aplikacije.

PREKORAČIMO VMESNIK

O problemu prekoračitve vmesnika (Buffer Overflow) smo doslej povedali že veliko. Gre za eno izmed lukenj v oklepu operacijskega sistema, ki jo je prvi opisal dr. Mudge v članku z naslovom "How to write buffer overflows". Članek je dosegljiv na: **www.insecure.org/stf/mudge_buffer_overflow_tutorial.html**.

Prekoračitev vmesnika je eden najpogostejših načinov vdora v sistem, ki temelji na izkušenosti in sposobnosti samega napadalca. Preprost uporabnik skript se bo napada lotil tako, da bo s pomočjo pregledovanja na sistemu žrtve odkril aplikacijo, ki je občutljiva na napade te vrste. Naslednji korak tovrstnega napadalca bo iskanje konkretnih skript, ki omogočajo vstop v sistem z izkoriščanjem ranljivosti, ki jo je napadalec odkril v predhodni fazi. Eden izmed načinov je uporaba orodja imenovanega *Metasploit*.

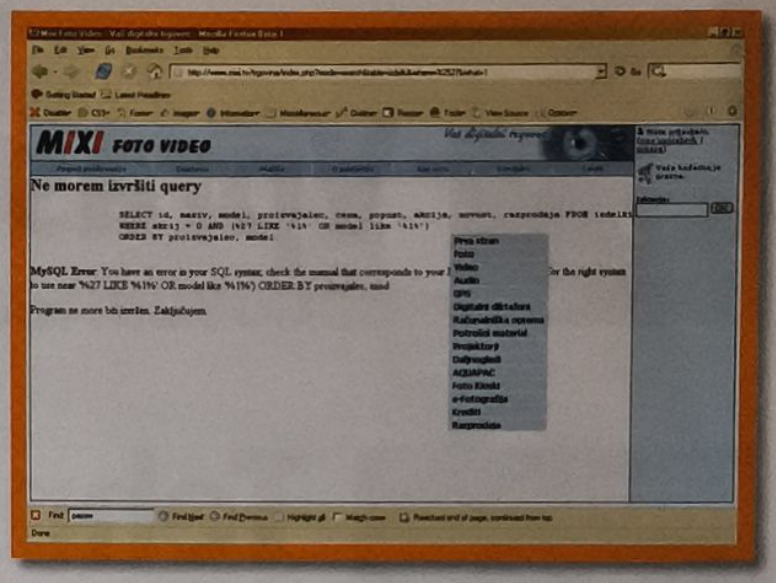
Nekatere organizacije nudijo spletne baze podatkov, v katerih lahko morebitni napadalec najde vse, kar potrebuje za tovrsten napad. Med njimi so najbolj znane: Packet Storm Security (**http://packetstorm.linuxsecurity.com**), Technotronic Security Information (**www.technotronic.com**) in Security Focus Bugtraq Archives (**www.securityfocus.com**). Tovrstni napadi so v zadnjem času izjemno popularni, saj napadalcu omogočijo vstop v sistem, hkrati pa nudijo tudi veliko možnost nadzora nad sistemom. Znani so že vrsto let, pravi razcvet pa so doživeli z objavo članka Smashing the Stack for Fun and Profit, ki je bil objavljen v spletnem hekerskem časopisu *Phrack* št.49 (**www.phrack.com**).

Vsak sestavni del operacijskega sistema ali aplikacija, ki je slabo napisana, je lahko ranljiva na tovrstne napade. Z raziskovanjem takšne aplikacije ali operacijskega sistema lahko napadalec na sistemu izvrši nevarne ukaze, s pomočjo katerih prevzame sistem. Predstavljajte si, kako bi bila videti situacija, v kateri lahko napadalec na vašem strežniku, delovni postaji ali prenosnem računalniku izvrši ukaz ali dva. Odvisno od nivoja dostopa bi lahko napadalec dodal novega uporabnika, spremenil gesla, spremenil nastavitve sistema in še kaj podobno nemarnega,

V vseh primerih napada s pomočjo prekoračitve vmesnika je metoda naslednja:

1. Napadalec vnese v aplikacijo več podatkov kot ima aplikacija rezerviranega prostora. S tem napadalec prepiše lokalne spremenljivke s strojno kodo, pri čemer se sistem ne ustavi ob koncu branja lokalnih spremenljivk, temveč procesorju naroči tudi izvršitev dodane zlonamerne strojne kode.
2. Procesor izvrši dodano strojno kodo in s tem želeni "temni" ukaz napadalca. Zadnja vrata so s tem odprta.

Problem nastane, ko določena funkcija aplikacije ne preveri količine vnesenih podatkov. Sedaj pa si oglejmo vrste ukazov, ki jih napadalci v večini primerov uporabijo. V primeru operacijskega sistema UNIX je običajno najbolj uporaben način, da na sistemu zaženemo ukazno lupino (command shell). S pomočjo ukazne lupine (/bin/sh) lahko namreč zaženemo katerikoli ukaz ali aplikacijo, nameščeno na sistemu. V primeru operacijskega sistema Windows NT/2000/XP napadalci najpogosteje uporabijo prekoračitev vmesnika tako, da le-ta omogoči izvršitev specifičnih (Dynamic Link Library) datotek DLL. Te datoteke so majhni programi, ki jih uporabljajo različne aplikacije v sistemu za izvrševanje različnih opravil. Ena najbolj uporabljanih datotek DLL je prav gotovo WININET.dll, ki napadalcu omogoča pošiljanje zahtev in pridobitev informacij od napadenega sistema.



Primer skripte, ki ne filtrira vnosa metaznakov in je ranljiva na napad tipa SQL Injection.

> "Prekoračitev vmesnika je eden izmed načinov vdora, ki temelji na sposobnosti samega napadalca"

Napadi s pomočjo prekoračitve vmesnika so odvisni od vrste procesorja in operacijskega sistema, ki teče na sistemu tarče, zato se tehnike napada razlikujejo od sistema do sistema. Seveda v našem testiranju namenoma nismo prešli meje, ko bi lahko na strani ponudnika spletnega dostopa (v našem primeru **www.domenca.si**) povzročili težave s spletnim strežnikom. Šlo je namreč testiranje spletne aplikacije **www.mixi.tv** in ne spletnega strežnika ponudnika spletnega prostora.

V primeru spletne trgovine **www.mixi.tv** smo varnostne pomanjkljivosti hitro odpravili, pri tem pa je spletna lokacija **mixi.tv** v sodelovanju z skupino Team Intell (**www.teamintell.com**) in podjetjem Domenca d.o.o postala ena redkih v Sloveniji, ki je dokazala, da ji ni vseeno, kaj se dogaja z varnostjo njenih kupcev, partnerjev in zaposlenih v podjetju, četudi niso bili med letošnjimi prejemniki nagrade Netko. **PCF**

Gregor Mraz
NE PRENAŠA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri kviz

Nepotrebne informacije za zapravljanje časa

1. Kateri zgodnji osebni računalnik je imel isto ime kot osvežilna pijača?
a) Tab
b) Royal Crown
c) Pepsi
d) Jolt

2. Izraz "avatar" pomeni "oprijemljiva oblika bogov na zemlji" v katerem jeziku?
a) Hebrejščini
b) Aramejščini
c) Sanskrtu
d) Baskovščini

3. Kateri ples je Bill Gates leta 1998 odplesal na dobrodelni prireditvi za otroke?
a) Tvist
b) Kongo
c) Makareno
d) Vatusi

4. V katere dele so razdeljeni naslovi v procesorju 8086?
a) Segment in Offset
b) Pointer in Offset
c) Segment in Pointer
d) Base in Increment

5. Kateri je bil prvi 32-bitni domači igralni sistem?
a) Atari Jaguar
b) Sega Saturn
c) Sony PlayStation
d) Panasonic 3DO

Odgovori na strani 104

Čisto brezplačna tehnična pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**.

Tehnična podpora

Gregor Mraz še enkrat izkašlja pljunek tako imenovane tehnične podpore in ga izpljune naravnost v oči nič hudega slutečih bralcev

Različne module seveda lahko kombinirate, vprašanje pa je, zakaj bi to sploh hoteli.

OMREŽJA

Po malem

V omrežje bi rad povezal notesnik in namizni računalnik, in sicer s križno vezanim kablom. Kabel sem testiral, tako da sem sto-odstotno prepričan, da deluje. Oba računalnika sta nastavljena na DHCP. Namizni računalnik dodeli veljaven DNS, notesnik pa ne (169.254.x.x). Poskusil sem s popravljanjem TCP/IP in vsemi ostalimi možnostmi, ki sem jih zasledil na internetu, pa ni nič delovalo.

Čudno pa je, da omrežje deluje, če na notesniku nastavim statični DNS, tudi ko je namizni računalnik nastavljen na DHCP. Ali gre za strojno ali programsko napako? Na obeh sistemih je Windows XP Pro SP3 (nadgradnje). Izključil sem požarni zid v Windows in uporabljam *Sygate Personal Firewall*. Ne glede na to, ali je požarni zid aktiven ali ne, so rezultati vedno isti.

TOMAŽ

Prav. To je zadnji, ki dobi odgovarjam na vprašanje uporabnika, ki za postavljanje omrežja uporablja križno vezan kabel. Taka povezava med dvema računalnikoma ni lokalno omrežje, tako kot dežnik ni padalo in tako kot kozarec vode ni Sava. Ne razumi me narobe – za prenašanje kakšne občasne datoteke med računalniki je to vsekakor čisto uporabna oblika povezave. Le prepričan sem, da omrežje, ki teče po štirih žičkah, ni ravno najboljši način.

DHCP na omrežju peer-to-peer je čista norost, in to ne metaforično. Dejansko trdim, da imaš nekakšno obliko psihiatrične motnje, če misliš, da je protokol, ki samodejno upravlja z viri in ponovno uporablja naslove IP primeren za "omrežje", v katerem sta samo dva računalnika. Namesti tega uporabi statične naslove IP in dodeli enemu računalniku naslov 192.168.1.1, drugemu pa 192.168.1.2. Masko podomrežja nastavi na 255.255.255.0 in bo vse v redu. "V redu" do take mere, da še vedno uporabljaš popolnoma neprimerno tehnologijo, a bo vsaj delovalo. Če bi rad samo izmenjeval datoteke, uporabi pomnilniški ključek. Če želiš postaviti delansko omrežje, pa si omisli vsaj omrežno, kakšno spodobno vozlišče.

PROCESORJI

Nadgradnja Celerona

V Kateri procesor lahko uporabim na osnovni ploščo SKT 370? Trenutno imam računalnik s Celeronom 533, ki bi ga rad malce nadgradil.

JURE

O Socket 370 teoretično podpira Intelove procesorje do 1,4GHz, torej Celerone ali Pentiume III z jedrom Tualatin. To pa ne pomeni, da lahko v svojo osnovno ploščo stlačiš katerikoli tak procesor, saj je podpora odvisna od nabora čipov, hitrosti sistemskega vodila in različice BIOS-a. Pri tem ti žal ne morem svetovati, ker mi nisi dal prav nobene informacije o svoji osnovni plošči. Informacije o osnovni plošči in BIOS-u lahko prebereš v prvih vrsticah procesa POST, a boš moral uporabiti Google, da boš številke na zaslonu lahko prevedel v dejanske informacije. Ugibam, da imaš osnovno ploščo Korou 2, ki bo podpirala samo Celerone do 900MHz ali 1,1GHz Pentium III Coppermine. V bistvu bi bilo bolje, če bi si omislil 1,0GHz Pentiuma III, ker ta teče pri 133MHz sistemskem

vodilu, in ne pri 100MHz kot 1,1 GHz, boš pa moral zamenjati tudi pomnilnik (da bo tudi ta 133MHz).

S takšnimi vprašanji so me pred časom kar zasipavali, a je od zadnjega minilo že kar nekaj časa. Pa veš zakaj? Ker se nadgradnja procesorja skoraj nikoli ne splača. Kakor hitro bi rad skočil kakšno stopničko više na zmogljivostni lestvici, bo potrebno zamenjati osnovno ploščo in pomnilnik, najverjetneje pa tudi napajalnik in ohišje. Preden se boš zavedel, boš zapravil skoraj toliko denarja, kolikor bi te stal nov računalnik, rezultat pa bo še vedno zastarela platforma s komaj opazno plastično operacijo. Če je računalnik star manj kot dve leti, mu lahko poštena grafična kartica znatno podaljša življenjsko dobo; vsak starejši računalnik pa je bolje v celoti zamenjati ali se sprijazniti s staro programsko opremo. Ampak tega ne želiš.

OMREŽJA

Brezžični domet

V Pred kratkim sem kupil brezžični usmerjevalnik in dostopno točko, a kakovost signala nikoli ni boljša od "very low" ali pa signala sploh ni. Oba računalnika imata Windows XP, eden je v pritličju hiše, drugi pa v prvem nadstropju. Ali obstaja kak način, da bi ojačal signal, da bi povezava stalno delovala ali da bi bila boljša?

GREGOR

O Kar joči! Tvoje brezžično omrežje ne bo nikoli delovalo z enega konca hiše na drugega z eno samo dostopno točko. Vzemi številko in se postavi v vrsto. Se še spomniš Prvega pravila postavljanja omrežja? "Nikoli ne postavljaj omrežja z malo denarja!" Usmerjevalnik in ena sama dostopna točka boste pokrivala eno nadstropje moderne hiše, ki nima predebelih zidov. Mogoče ti bo uspelo zadevo speljati v višje nadstropje, če po poti signal ne bo naletel na preveč električnih kablov in kovinskih cevi. Za kaj več boš moral investirati v dodatne dostopne točke. Nastavi jih kot repetitorje, pa boš povečal domet brezžičnega omrežja. Poskusi eno priključiti neposredno na usmerjevalnik, ostale pa med nadstropja v hiši.

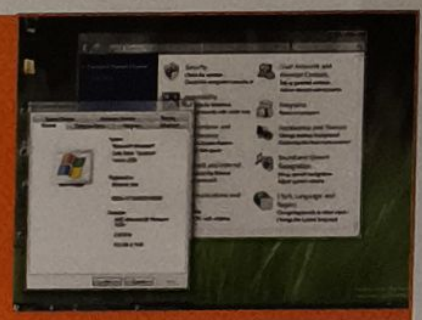
POMNILNIK

Kombiniranje modulov

V Razmišljal sem o tem, da bi dokupil pomnilnik, pa me zanima, če je na Asusovo osnovno ploščo P4P800S-X mogoče skupaj vgraditi pomnilniška modula DDR333 in DDR400.

DAVID

FAQ Windows Vista



Obstaja sedem okusov Windows Vista. Kakšne so razlike?

Starter Edition
(Mi pravimo: Izdaja Bodimo Pokroviteljski do Nerazvitih)
Samo 32-bitni sistem, naenkrat so lahko odprta samo tri okna, možnost povezave z internetom, ne pa tudi z omrežjem.

Home Basic Edition
(Mi pravimo: Izdaja Prednameščena na Nov Računalnik)
Predvajanje medijskih datotek in urejanje. Ni vmesnika Aero.

Home Premium Edition
(Mi pravimo: Izdaja Za Vse Uporabnike)
Kombinacija izdaj XP Home, Media Center in Tablet. In še HDTV, zajemanje DVD-jev in EFS.

Professional Edition
(Mi pravimo: Izdaja za Paranoične)
Enak kot XP Pro z dodatno mero Tablet PC Edition.

Small Business Edition
(Mi pravimo: Izdaja Mit o Pisarni Brez Papirja)
Vista Pro z več dolgočasnimi funkcijami. Faksiranje je standardno omogočeno.

Enterprise Edition
(Mi pravimo: Izdaja Za Delovno Mesto)
Varen zagon, možnost kriptiranja celotnih pogonov.

Ultimate Edition
(Mi pravimo: Izdaja za Zbiratelje)
Pro in Home Premium z nekaj dodatki, da bi upravičili ceno.

Preberite več:
winsupersite.com/showcase/winvista_editions.asp

Nočna omarica

Ta mesec Gregor bere...

1337 h4x0r h4ndb00k

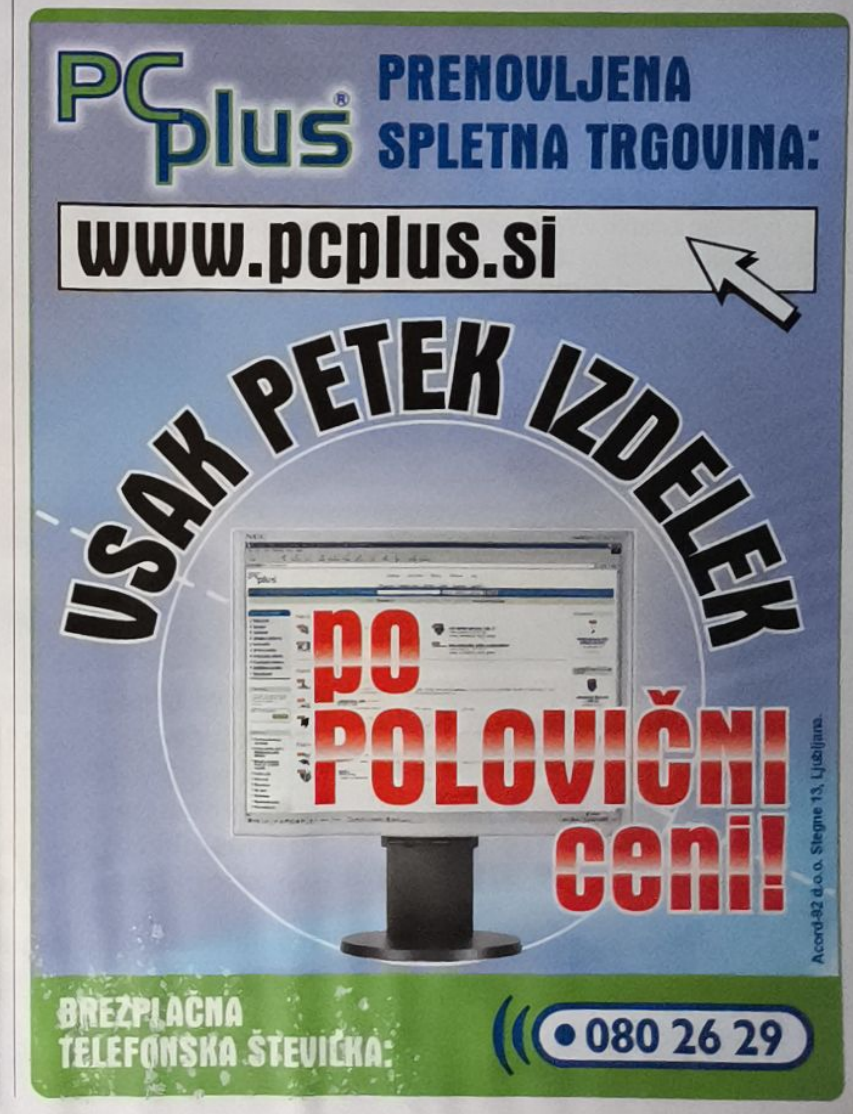
Avtor tapeworm **Založnik** Sams **Cena** 3.880 SIT

Odličen kandidat za najbolj nadležno knjigo vseh časov. Ta tanka knjižica je v celoti spisana brez velikih začetnic in uporablja ogromno l33t blebetanja, da ja ne bi pozabili, da avtor r0x0rz. "Pozor: če boste prebrali to knjigo, boste postali zelo nevarni za računalnikom," je napisano na zadnji platnici. Pffff. Stran 15: "izbira novega imena"; stran 28: "hekanje nasprotnega spola"; stran 71: "ustvarite lasten ascii grafit". Strašljivo, res. Napisanih je nekaj malenkosti o ustvarjanju enostavnih trojanskih konjev in podobnih neumnosti, a z znanjem, ki ga boste nabrali iz te knjige, ne boste pwnali prav nikogar.

Hekerski vdori in zaščita

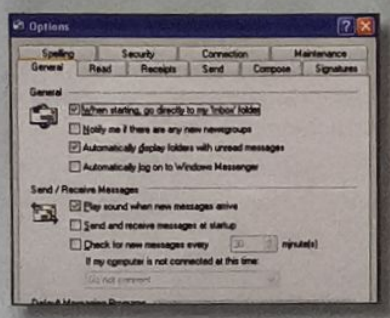
Avtor Ivan Verdonik, Tomaž Bratuša **Založnik** Pasadena **Cena** 4.470 SIT

Verjetno vam je kar takoj padlo v oko ime drugega avtorja te knjige. Da, gre točno za našega Tomaža Bratušo, ki vam že skoraj leto dni vsakič znova prinese polno malho informacij o varnostnih grožnjah. V tej knjigi so opisane vse najpogostejše vrste vdorov v različne operacijske sisteme skozi najrazličnejša vrata, hekerska orodja in metode in, kar je najpomembnejše, oblike zaščite pred takšnimi vohljači. Od knjige bodo največ odnesli sicer poslovni uporabniki, a smo kaj hitro ugotovili, da se določena poglavja berejo kot čistokrvna kriminalka, tako da zna biti knjiga zanimivo branje tudi za vse tiste, ki jo bodo prebrali zgolj iz radovednosti.



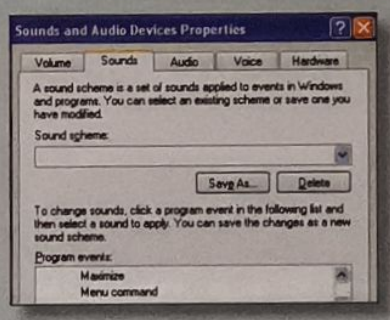
Ko računalnik spregovori

Kako lahko postane vaš PC bolj zgovoren. No, nekaj takega



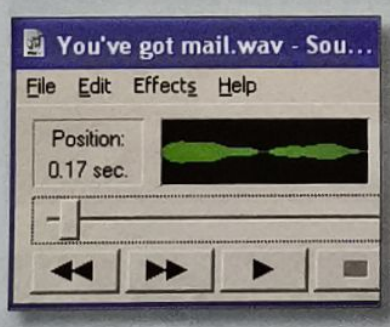
Vklopite obveščanje

Predvidevali bomo, da uporabljate *Outlook Express*. Če torej želite posedovati zgovoren računalnik, najprej poskrbite, da bo obveščanje vklopljeno. V *Outlook Express* kliknite na **Tools → Options** in aktivirajte možnost **Play sound**



Poiščite dogodek

Z zgornjim postopkom bo zaigral samo privzet zvok, sam OE pa nima drugih možnosti. V nadzorni plošči zato odprite **Sounds and Audio Devices** in na jezičku **Sounds** poiščite



3 Posnemite zvok

Vse, kar ta možnost naredi v OE, je, da dogodek poveže s privzetim zvokom v Windows XP, Notify.wav. Če želite to spremeniti, odprite **Sound Recorder** in posnemite kak seksi ženski glasek, ki vam bo povedal, da je prispela pošta. Če ste ženska s seksi glasom, posnemite sami sebe.

4 Povežite zvok z dogodkom

Shranite zvok in s klikom na gumb **Browse** povežite novo zvočno datoteko s pripadajočim dogodkom. Ali pa zvok shranite kar kot **Notify.wav** v **c:\Windows\media**, a vam tega ne priporočamo, ker isti zvok uporablja več aplikacij.

Mogoče je že, je pa nesmiselno. Če boš vgradil različne vrste pomnilnika, bo sistemski pomnilnik tekel pri frekvenci najpočasnejšega modula. Glede na to, da tvoja osnovna plošča podpira DDR400, boš sistem samo upočasnil.

Odvisno od tega, koliko pomnilnika že imaš in kakšne aplikacije uporabljaš, obstaja celo možnost, da bo sistem z dvakrat večjo količino pomnilnika pri 333MHz počasnejši kot z enim samim 400MHz modulom. Splača se tvegati, če imaš le 256MB pomnilnika in ga boš nadgradil na 512MB, ravno nasproten učinek pa bo, če boš 512MB nadgradil na 1GB. Nobena možnost pa ni tako dobra, da se ti ne bi splačalo izpljuniti še nekaj denarja za dva modula DDR400 (kar le še enkrat dokaže, da je lahko z malce višjim finančnim vložkom tvoje življenje precej bolj znosno).

Na starejših osnovnih ploščah so kombinacije modulov nekoliko bolj smiselne. Če osnovna plošča podpira samo DDR333, lahko še vedno dodaš modul DDR400. Podatkovna širina pomnilnika sicer ne bo prav nič višja, a sistem vseeno ne bo trpel. Modul DDR400 bi lahko kasneje celo uporabil pri nadgradnji. Edini morebitni problem pri tem je ta, da določeni starejši BIOS-i pomnilniške čase za celotno osnovno ploščo nastavljajo glede na lastnosti modula v prvi reži. Če je v reži 0 modul DDR400, obstaja možnost, da bodo isti časi veljali tudi za modul DDR333, kar seveda lahko povzroča težave. Rešitev je seveda ta, da v režo 0 namestiš počasnejši modul, ne hitrejšega.

PROCESORJI

Noga, nogica...

Vrad bi ti samo povedal, da je procesor s polomljenimi nožicami mogoče popraviti. Pred kratkim sem dobil procesor Athlon 64 3000+ na podnožju 754. Tri nožice na procesorju so bile odlomljene, kar je mogoče enostavno popraviti. Pravilo številka ena pri tem se glasi: NE UPORABLJAJ SPAJKALNIKA! Temperatura je previsoka in lahko z njim stopiš druge nožice na procesorju.

Kupil sem novo osnovno ploščo in nato zravnal vse zvite nožice na procesorju. Potem sem poiskal star procesor Pentium 3 in z njega odlomil tri nožice. Te sem nato nežno potisnil v luknjice od manjkajočih nožic na Athlonu. Ker so bile malce predolge, sem jih še prirezal in procesor namestil. Zdaj procesor lepo sede v podnožje in že igram *Half-Life 2!*

DAMIJAN

Če bi moje ultra-lahko letalo strmoglavilo sredi puščave v Namibiji in bi moral popraviti namizni računalnik, da bi lahko uporabil USB-oddajnik za klic v sili, pa bi imel še en delno sesut računalnik, iz katerega bi si lahko sposodil nožice za procesor, bi se mogoče celo lotil tako tveganega popravila. Po mojem mnenju bi bilo bolje, če bi s procesorja snel hladilnik in sam čip uporabil za prižiganje signalnega ognja.

Zunaj namibijske puščave pa je ta ideja popolnoma nora. Če ti (trenutno) deluje, ti čestitam. Priznam, da sem prijetno presenečen. A gre le za anomalijo, ki bi lahko zabavala množice, nič več. V bistvu me spominja na tisto piramido kozarcev za šampanjec, ki jih postavljajo na nekaterih porokah, na katere me več ne vabijo. Videti je blazno kul, dokler se nerodni računalnikarji ne odločijo zaplesati rački malce preblizu piramide.

Kaj boš naredil, ko se računalnik naenkrat ne bo hotel več zagnati? Ali se boš potil ob običajnih diagramih poteka za reševanje računalniških težav, medtem ko te bo najedal črv dvoma, ki ti bo vztrajno šepetal, da je tvoje popravilo grdo spodletelo in da ti nobena diagnostika ne bo pomagala? Ali boš mogoče razdrl še kak računalnik in uničil še kak Pentium III, da bi nasitil svojo strast po svežih nožicah?

Trgovina računalniške opreme
Ultrastore
Ljubljanska cesta 22, Slovenska Bistrica
tel: 02 818 28 60
Mestni trg 16, Slovenske Konjice
tel: 03 759 16 30
Trgovina in poslovne storitve d.o.o.
Ultra IMPEX
Ljubljanska cesta 22, Slov. Bistrica
Računalnik Viking eXPanded
Gigabyte K8NE, nForce4, PCI-E
CPU AMD Sempron 3400+ x64
512Mb DDR Pc3200 + hladilnik
Disketnik 1.44Mb
Hitachi 160Gb SATA II 8Mb 7200
nVidia 6600GT 128Mb DVI
DVD+/- RW NEC 3540A DL 16x
Ohišje Midi tower 350W PFC
153.900.-
Na zalogi **Gigabyte** ter **BIOSTAR** matične plošče
USB ključek A-DATA 128Mb 3.800.-
USB ključek A-DATA 512Mb 12.800.-
(preverjanje preko prstnega odtisa)
Prenosniki HP, Acer, A-Open iz zaloge ali po naročilu
Na zalogi imamo preko 900 artiklov
Pri nakupu računalnika
monitor LCD Leadtek 17"
60.900.-
Vse cene vsebujejo DDV, ter veljajo za gotovinsko plačilo
- Servis zagotovljen
- Prodaja na obroke
- Gotovinski popusti
- Ugodne cene
- Kakovost ponudbe
- Svetovanje pri nakupu
Vabljeni v naši trgovini v Slovenski Bistrici in Slovenskih Konjicah

Panda Software Slovenia

Panda Software
Slovenia
www.ribera.si

TRUPREVENT TECHNOLOGIES

MEDNARODNO PRIZNANJE NAJZANESLJIVEJŠIM TEHNOLOGIJAM

november '05

PC WORLD Best BUY

Navajamo "le" 5 razlogov zakaj odločitev za Pando Software ...

- vodilni na področju inovacij in preventivnih tehnologij
- PandaLabs, eden največjih laboratorijev
- celovite rešitve
- lokalna tehnična podpora 24 ur / 7 dni
- vodilni v rasti

Panda Software 15 Years

Safeguarding your security

POVPRAŠAJTE PRI VAŠEM PRODAJALCU

TRDI DISKI
Ponesrečen zagon

Prijatelj mi je pred kratkim podaril starejši računalnik, ki je prej delal brez težav, zdaj pa se nikakor noče zagnati s trdega diska. Preizkusili smo jih več, pa ni bilo nobenega odziva, razen sporočila na zaslonu, ki pravi "secondary master/slave... press Esc to abort", potem pa se ne premakne več.

JANI

Preizkusil si več česa? Če si preizkusil več diskov, so mostički na njih verjetno narobe nastavljeni ali pa so diski na napačnem konektorju. Določene starejše osnovne plošče bodo določale status pogona master/slave glede na položaj diska na kablu IDE. Če disk priklopiš na končni konektor kabla, bo osnovna plošča prepričana, da gre za pogon master, če je priklopljen na sredinskem konektorju, pa bo slave.

Bolj pogosto pa se status pogona določa z mostički na zadnjem koncu pogona. Običajno obstajajo tri možnosti, ki so skrivnostno poimenovane MA, MS in SL. Prva možnost določa pogon master, ki je edini pogon na kablu, druga pogon master s pogonom slave na istem kablu, tretja pa pogon slave. Določeni diski imajo še četrti mostiček, s katerim lahko aktiviraš način cable-select, torej da se način določa glede na položaj diska na kablu. (Dobro, v čem je sploh poanta tega? Če že prestavljaš mostičke, jih boš pač postavil v način, ki ga potrebuješ, kajne?) Na določenih diskih je položaj cable-select določen, če ni nobenega mostička. Odvisno pač od proizvajalca diska.

Če si težavo poskusil večkrat reševati z istim diskom, pa obstaja možnost, da disk preprosto ni zagonski. Na računalnikih s starejšimi operacijskimi sistemi, lahko v DOS-u preprosto vneseš ukaz FDISK /MBR, da ponovno zapišeš glavni zagonski zapis. To sicer le redko reši težavo, a ne bo škodilo, traja pa le nekaj sekund. Potem poskusi z ukazom FORMAT C: /SYS in ponovno namesti Windows. Potem vrzi stran stari disk in kupi novega. Eden najpogostejših razlogov za to, da ti kdo podari star računalnik, je smrt starega diska. (Najpogostejši razlog za to je seveda ta, da je tipkovnica fuč in da je namizje nabito s tisoč in eno ikono.) Svojih dvajset tisočakov za nov disk se mogoče zdi malce pretirana investicija za star računalnik, a je vseeno bolje izkašljati nekaj denarja, kot da se ubadaš s čiščenjem vseh tipk na tipkovnici, pa četudi vrednost tega dela obračunaš po najnižji tarifi za fizično delo.

POMNILNIŠKI KLJUČKI
Prenosni Windows

Ker v študentskem domu nimam svojega računalnika, se prisiljen uporabljati računalnike na fakulteti, v knjižnici ali internetni kavarni. Rad bi uporabljal določene programe s *PCFormatovih* diskov, pa jih tam ne smem nameščati. Imam pa pomnilniški ključek. Ko nanj namestim kak program (na primer *Opero*), se program prikaže kot ikona na namizju in v mapi Programs na računalniku, in tam ostane, tudi ko odstranim ključek. Večina računalnikov, ki jih uporabljam, ima nameščen Windows XP. Kako lahko namestim program na pomnilniški ključek in ga z njega zaženem, ne da bi se program prikazal na trdem disku računalnika?

ROBI

Ne moreš. Tudi če se odločiš, da ne želiš, da program doda bližnjico na namizje, bo vsaka nameščena aplikacija izvedla celo serijo sprememb v registru, kar je seveda del lokalno nameščenih programov na računalniku z Windows. Pomnilniški ključek je lahko zagonski, nanj pa lahko namestiš DOS ali celo Linux, a se Windows ne bo zagnal s ključka oziroma z naprave USB. Uporabiš lahko *BartPE* (**www.nu2.nu/pebuilder**) in tako ustvariš okleščeno različico Windows, ki se bo zagnala z izmenjljivega diska (o tem smo govorili pred nekaj meseci), pa še ta ne bo zanesljivo delovala z naprave USB. Če sistem namestiš na CD, boš imel spet težave z nameščanjem programov. *BartPE* to rešuje tako, da vsako aplikacijo ustvari kot vtičnik, kar pa je precej zamudno in komplicirano opravilo, vse aplikacije pa bi moral vnaprej shranjevati na CD-je, da bi ustvaril disk PE. To se mi zdi vse prej kot praktično, če se ti ljubi, pa kar poskusi. Če povem z drugimi besedami: za tvojo težavo ne obstaja hitra in enostavna rešitev. Vse skupaj boš najlaže rešil, če si pač omisliš lasten računalnik.

TEŽAVE Z OS
Uganka na tretjo

Pred kratkim sem kupil nov računalnik in namestil Windows XP Pro. Ko odprem *Internet Explorer*, so vse slike popačene. Slike prekrivajo barvni kvadratki, ki jih sicer ni veliko, a jih je ravno dovolj, da me moti. Ko sem začel uporabljati *Mozillo*, popačenj ni bilo več. Čez čas pa so se spet pojavila, in sicer v igrah. V *Project IGI: Covert Strike*, je glavni meni prekrit s temi kvadratki, grafika v sami igri pa prav tako ni dobra, ker so kvadratki vsepovsod. To se dogaja le v nekaterih igrah, ne v vseh. Ker sem menil, da bi lahko bila kriva grafična kartica, sem si sposodil stričevo kartico MX440, pa ni nič pomagalo. Zamenjal sem pomnilnik, pa tudi ni bilo nobene spremembe. Potem sem pač sklepal, da je kriva osnovna plošča, zato sem zamenjal tudi to, čeprav je bila čisto nova. Pa tudi to ni rešilo problema. Zamenjal sem še napajalnik in vgradil 500W, že dvakrat sem formatiral disk in ponovno namestil sistem, kolikokrat sem namestil gonilnike pa sem že nehal šteti. Poskusil sem tudi s starejšimi različicami gonilnikov, pa prav tako nič ni pomagalo.

ANDREJ

Pa povzemiva: imaš vztrajno težavo z grafiko, ki se pojavlja samo v določenih aplikacijah, razlog zanjo pa niso grafična kartica, pomnilnik, osnovna plošča, napajalnik, monitor, trdi disk, operacijski sistem ali gonilniki. Obstajajo torej le tri možnosti:

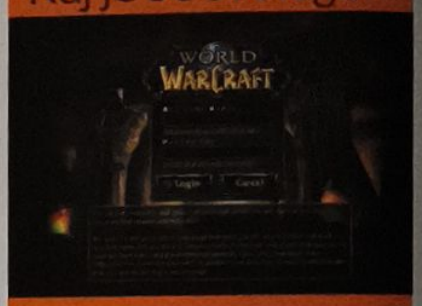
1. Vlečeš me za nos.
2. Halucinacije.
3. Voodoo.

Hudo kul bi bilo, če bi šlo za tretjo možnost, saj bi ta predstavljala popolnoma nov fenomen v računalništvu in bi po možnosti zahtevala še spremembo določenih fizikalnih zakonov in bi mogoče celo vodila do odkritja kakšnega novega delca ali česa podobnega. Upam, da mi boš, če bom dovolj prijazen, poslal nekaj zaslonskih slik in se boš strinjal s tem, da si bova delila denar od Nobelove nagrade. Se pa ne bom preveč veselil, ker sem trdno prepričan, da se zafrkavaš. Očitno gre za čisto novo igro, v kateri mi pošiljate pisma o problemih z nemogočimi simptomi in čakate, če bom ta pisma ločil od takšnih z dejanskimi problemi. Jaz dobim točko, ko razkrijem takšno pismo, vi pa dobite točko, ko takšno pismo obravnavam, kot da bi šlo za dejanski problem. Mogoče bi lahko celo rubriko preimenovali v "Vlecite Gregorja za nos". **PLF**

RADIO
ENERGY 89,3 FM
KRŠKO

VIRUS MESECA

Kaj je še svetega?



Celo online zavetišče, imenovano *Warcraft*, je ogroženo.

Ime PWSteal.Wowcraft
Vrsta Trojan
Okuži 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov <50
Virulenca Nizka
Virulenca Srednja
Prvič zaznan 30/7/2005

Simptomi

Ta trojanski konj poskuša ukrasti vaše geslo za *WoW* in ga poslati avtorju. Ko je nameščen, spremeni register, da se zažene skupaj z Windows, nato pa čaka, da zaženete kakršnokoli okno, povezano z datoteko wow.exe, launcher.exe, www.wowchina.com ali signup.worldofwarcraft.com. Če trojanski konj zazna, da ste zagnali nekaj od naštetega, bo sam zagnal programček za zajemanje pritiskov na tipkovnici in tako posnel vaše uporabniško ime in geslo, nato pa oboje poslal avtorju trojanskega konja. Poskuša tudi onemogočiti požarne zidove.

Preventiva

Kot velja za vse trojanske konje, se bo ta namestil, če mu boste pustili. Nesreča je pa v tem, da skupnost *WoW* pogosto objavlja celo vrsto modov za uporabniški vmesnik in določeni so datoteke .exe. Datoteko s trojanskim konjem je seveda mogoče preimenovati, da se bo predstavljala kot mod, potem pa je ni problem objaviti. Če že snamete kakšno takšno datoteko, jo preglejte s protivirusnim programom, preden jo poskušate odpreti.

Zdravilo

Ta trojanski konj ima celo vrsto različnih imen in spreminja vnose v registru, zato vam priporočamo uporabo poštenega protivirusnega programa. Znebili se ga boste tudi s formatiranjem diska.

Več informacij:

tinyurl.com/djkth

PCFormat

NOVA AKCIJA PCFORMATA "SPEDENAJMI PC"

NE SPREGLEJ!

Ta mesec začenjamo z novo, prav na poseben način odštekano akcijo, ki bo odslej stalnica v reviji

Za kaj bo šlo?

Vsak mesec bomo med bralci, ki se bodo odzvali na akcijo, izbrali enega srečneža in mu maksimalno POPOLNOMA BREZPLAČNO "spedenali" računalnik. Obdelali mu bomo ohišje, dodali spektakularno osvetlitev, dodali kakšen kos napredne strojne opreme in vse skupaj prav seksi prebarvali. Skratka – njegov računalnik bo postal zvezda soseske!

V čem je finta?

Pravzaprav ni nobene finte. Vsak potencialni izbranec soglaša, da mu bodo profesionalni oblikovalci in umetniki predelali PC po svojem okusu, za kar nam daje dva do tri tedne časa. In to je v bistvu to.

Kako se lahko prijavim?

Pošlji svoje podatke (ime, priimek, naslov, telefonska številka...) na e-poštni naslov info@pcformatslo.net in priloži več slik svojega računalnika z različnih zornih kotov. Med vsemi kandidati, ki se bodo držali teh preprostih pravil, bomo izbrali srečneža, ki mu bomo "SPEDENALI PC"!

PRVI PC BOMO "SPEDENALI" ŽE TA MESEC, TAKO DA POHITITE S PRIJAVAMI!

Vsi, ki bodo oddali prijave v drugi polovici meseca, bodo prišli na račun šele en mesec kasneje.

supertest predvajalniki MP3

Cretive MuVo V200
str. 109

iRiver T30
str. 109

Creative Zen Nano Plus
str. 110

Apple iPod Nano
str. 110

iRiver H10
str. 111

Archos Gmini XS 202
str. 111

Samsung YP-T8
str. 112

Sony Network Walkman NW-HD5
str. 112

Creative Zen Sleek
str. 113

Apple iPod
str. 113

Glasen nasvet

Applov najnovejši Nano si je prisvojil celo serijo naslovnic, tako da je marsikdo že praktično pozabil, da je na voljo še ogromno drugih predvajalnikov različnih kapacitet, oblik, barv in okusov. Tokrat smo si ogledali 10 tistih, za katere menimo, da se potegujejo za prestol.

Pred davnimi, davnimi časi, se je s Sonyjevim Walkmanom rodilo prenosno poslušanje glasbe brez naprav, ki bi tehtale pol tone in terorizirale celo sosesko. Šlo je za neverjetno napravo za tisti čas, ki je ljubiteljem glasbe omogočala uživanje v njihovi najljubši umetnostni zvrsti kjerkoli, in sicer s pomočjo tranzistorjev in kaset C-60. Tako ni čudno, da se je teh Walkmanov v rekordnem času prodalo več milijonov. Walkman je postal tudi generično ime za vse klone, ki jih je proizvajala cela armada podjetij. Zgodovinske knjige pa ne povedo, da je bilo leto 1979, ko je Walkman prišel na prodajne police, zelo slabo leto za glasbo. Punk je umiral in "novi romantiki" so vznikali kot gobe po dežju, zato je moral sporočilo mulcem na ulici prenesti Cliff Richard z *Wired for Sound*. To so bili strašljivi dnevi.

Še dobro torej, da se je skupaj s tehnologijo izboljšala tudi kvaliteta glasbe. Tako lahko hitro prevrtimo do leta 1984, ko je na trg prišel Discman, mimo leta 1992, ko se je začelo kratko obdobje MiniDisca, in vztrajamo do leta 1998, ko smo lahko pozdravili digitalne predvajalnike zvoka. Eiger Labs F10 in Diamond Multimedia Rio PMP300 sta bila prva na trgu, zgodovina (kakršnakoli že je) pa je poskrbela, da se revolucija digitalnega zvoka ni prav začela do prihoda Applovega iPoda, ki je luč dneva ugledal leta 2001.

ZABAVA V ŽEPU

Do prihoda digitalnih avdio predvajalnikov (DAP) se je tehnologija sicer spreminjala, a je bilo mogoče prenašati samo določeno količino glasbe: približno za en album glasbe na kaseto ali disk. Ne glede na to, kako majhen je bil predvajalnik, je bilo potrebno dobro razmisliti, kaj bi radi poslušali, preden ste se odpravili od doma. Danes je seveda vse drugače, saj imajo še tako skromni digitalni predvajalniki kapaciteto za sto in več skladb, ob katerih bodo še tako omahljivi ljubitelj

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135

glasbe lahko uživali več dni, če ne kar več tednov. Obstajajo tudi predvajalniki z vgrajenimi trdimi diski, ki po kapaciteti skoraj dohajajo namizne računalnike in lahko učinkovito služijo kot nadomestna shramba za celotno glasbeno zbirko. Določeni junaški uporabniki (napredni ali preveč zaupljivi, odvisno od vidika) so se celo odločili znebiti celotne zbirke CD-jev in prisegajo le na digitalni zapis glasbe na računalniku ali prenosnem predvajalniku. Razvil se je tudi trg digitalnih predvajalnikov, saj so te napravice postale nujen dodatek, kot na primer mobilni telefoni. Blagovne znamke so kar naenkrat postale izjemno pomembne, saj so mase začele moliti ob iPodovih oltarjih, lovci na kul naprave pa iščejo manj znane znamke. Oblika predvajalnikov je prav tako postala tržno izjemno pomembna. Sam zvok ni dovolj, saj mora biti predvajalnik tudi vizualno privlačen. Kot za trg mobilnih telefonov, tudi digitalni predvajalniki dobivajo vse več dodatnih funkcij. Iz nekega blazno bizarnega razloga pa se le malo proizvajalcev potrudi, da bi predvajalnikom priložili dostojne slušalke. Skoraj vsak predvajalnik lahko hitro in enostavno izboljšate z nakupom para kvalitetnih slušalk, ki jih proizvajajo podjetja, kot sta Sennheiser ali Shure.

“Izbira pravega avdio predvajalnika je pogojena z okusom in naborom funkcij, ki jih imate namen uporabljati”

PESEM IN PLES

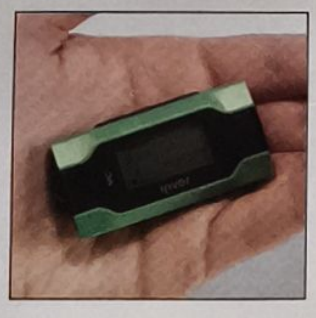
Izbira pravega digitalnega avdio predvajalnika je pogojena z okusom in naborom funkcij, ki jih imate namen uporabljati. Finančna podkovanost in način uporabe predvajalnika (kot skladišče podatkov, za poslušanje na krajših potovanjih, za poslušanje glasbe med tekom...) pa bosta odločala za vrsto predvajalnika (predvajalnik z vgrajenim diskom ali pomnilnikom). Razen tega pa je potrebno razmisliti še o povezljivosti z računalnikom, o prepoznavanju vrst datotek in o podobnih zadevah. Preverite tudi, če obstajajo pri shranjevanju glasbe na določen predvajalnik kakšne omejitve za avtorsko zaščiteno glasbo.

Na vrhu vsega tega pa ždijo še informacije o tem, kako enostavno je upravljati s predvajalnikom in kako se obnese pri uporabi. Ali res potrebujete barvni zaslon, radijski sprejemnik, diktafon ali možnost, da predvajalnik uporabljate kot prenosno shrambo za podatke? K temu pa prištejte seveda še oblikovanje predvajalnika in postavitev gumbov, s katerimi se sprehajate po zaslonskih menijih.

Zaradi take množice vprašanj, ki se porajajo ob nakupu predvajalnika, se zahvalite svojemu angelu varuhu, saj smo za vas zbrali deset najnovejših predvajalnikov vseh vrst in kapacitet in jih pošteno preizkusili. Od modelov, ki so primerni za vsak žep, do “Rolls Roycea”, 20GB iPoda – z vsemi smo se zabavali do zgodnjih jutranjih ur in preverili, kateri bodo tako glasba za vaša ušesa, kot tudi prava paša za oči.

KAKO SMO TESTIRALI

Pri nakupu predvajalnika ni pomembna le blagovna znamka. Pri testiranju smo upoštevali štiri pomembne kriterije...



Praktičnost

Ali je dovolj majhen, da ga lahko skrijete v vsak žep? Zvočni predvajalnik mora biti dovolj majhen, da ga lahko enostavno pospravite kamorkoli, dovolj robusten, da bo preživel kak udarec, istočasno pa mora biti dovolj udoben, da lepo sede v dlan. Baterija mora biti dovolj vzdržljiva, da polnjenje oziroma zamenjava ne bosta prepogosta. Videz seveda tudi šteje. Ne splača se poslušati dobrega zvoka, če nihče ne vidi, da ga poslušate

Krmiljenje

Ta kriterij bi moral biti samoumeven, a očitno ne za vse proizvajalce, saj obstaja kar nekaj takih, ki še vedno prisegajo na nenavadne razporeditve gumbov, miniaturne krmilne paličice ali drsnike. Takšni eksperimenti so včasih izjemno uspešni, vse prepogosto pa je zaradi njih uporaba predvajalnika prava muka. Še dobro, da ima večina predvajalnikov gumb za zaklepanje krmil, tako da ni mogoče pritiskati na gumbe, ko je predvajalnik skrit v žepu.

Vmesnik

Kako enostaven je sistem zaslonskih menijev? Velik zaslon je vsekakor prednost, najpomembnejša pa je uporaba menijev. Predvajalniki, ki ne omogočajo iskanja po naslovu ali zvrsti so lahko problematični za uporabo. Med povezavo z računalnikom je najbolje, če predvajalnik omogoča prenos po metodi povleci in spusti. iPodi so svojevrstne zverinice, ki zahtevajo uporabo *iTunes* in predvajalnik vežejo na en sam PC.

Kvaliteta zvoka

Na vsakem predvajalniku smo poslušali določene skladbe, in sicer najprej s priloženimi slušalkami, potem pa še s kvalitetnejšimi. Ocenili smo kvaliteto zvoka pri različnih jakostih, istočasno pa smo ocenjevali, kako se obnesejo izenačevalniki, kar bodo prav gotovo storili vsi pravi ljubitelji glasbe, preden se bodo ločili od svojega denarja.

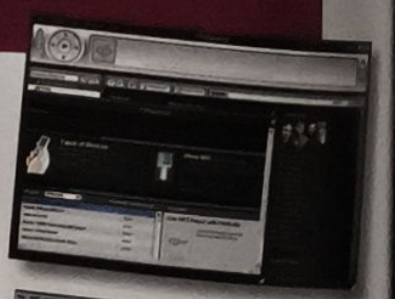
Prava povezava

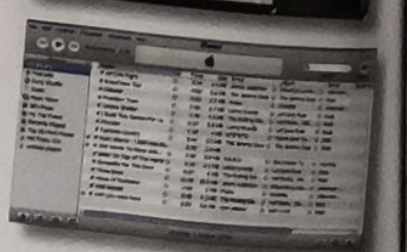
To je svet pravil in žargona

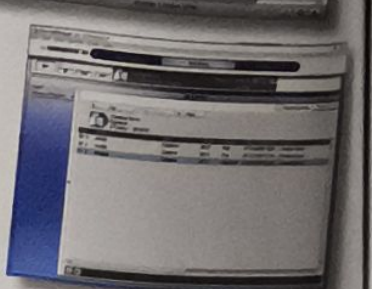
Imate torej digitalne zvočne datoteke na računalniku (snete z interneta ali zajete s CD-jev) in prenosni predvajalnik v roki. Prenašanje datotek z enega, da bi se predvajale na drugem, bi moralo biti mačji kašelj. Vsaj v teoriji. Konec koncev živimo v času plug-and-play, kajne? V praksi pa je kaj takega pogosto vse prej kot enostavno, pa ne le zaradi programske opreme za DRM, ki zelo strogo omejuje kopiranje in uporabo določenih zvočnih datotek.

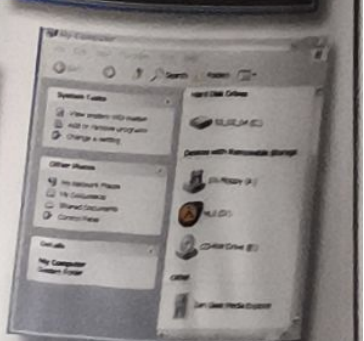
Metoda “povleci in spusti” je običajno najenostavnejši način za kopiranje datotek. Predvajalniki, ki jo podpirajo, se računalniku predstavijo kot izmenljivi diski: priključite jih na primerno vodilo, izberete zvočne datoteke in počakate, da se podatki prenesejo. Za predvajalnike, ki te metode ne podpirajo, oziroma v primerih, ko želite ustvarjati sezname predvajanja in z njimi upravljati, pa je potreben kak program, ki to zna, na primer *Windows Media Player* ali *Applov iTunes*.

Obstajajo tudi predvajalniki, kot je tokrat testirani Sonyjev Walkman, ki zahtevajo, da se prenos datotek odvija preko posebnega programa. Takšne omejitve prav gotovo nikomur niso všeč, še posebej, če omenjena programska oprema ni enostavna za uporabo. Skladbe je preko interneta mogoče kupovati že kar nekaj časa (*iTunes* ni le predvajalnik, temveč tudi spletna glasbena trgovina), po svetu pa se pojavlja vse več naročniških storitev, kot je na primer Napster To Go. Naročniki si lahko preko njih “sposojajo” glasbo, namesto da bi posamične skladbe kupovali. Skladbe je mogoče sneti in celo shraniti na CD-je, a je potrebno naročnino redno plačevati, saj se drugače oglasi DRM in prepreči predvajanje skladb. Je obdobja, ko smo si kupljeno glasbo tudi lastili, konec?









Creative MuVo V200

Cena 27.100 SIT (512 MB)/36.450 SIT (1GB) **Na spletu** www.creative.com

Serija Creativovih predvajalnikov MuVo je na trgu že kar nekaj časa. Prvi modeli so bili sicer simpatični in enostavni za samo uporabo, a je bil prenos datotek nadležno vezan na Creativovo programsko opremo in predvajalnik ni imel nobene druge uporabne funkcije, saj ni omogočal shranjevanja drugih vrst datotek. Pri Creativu so potrebovali kar nekaj časa, da so se zbrihtali in nehali početi takšne neumnosti, ki niso nikomur koristile.

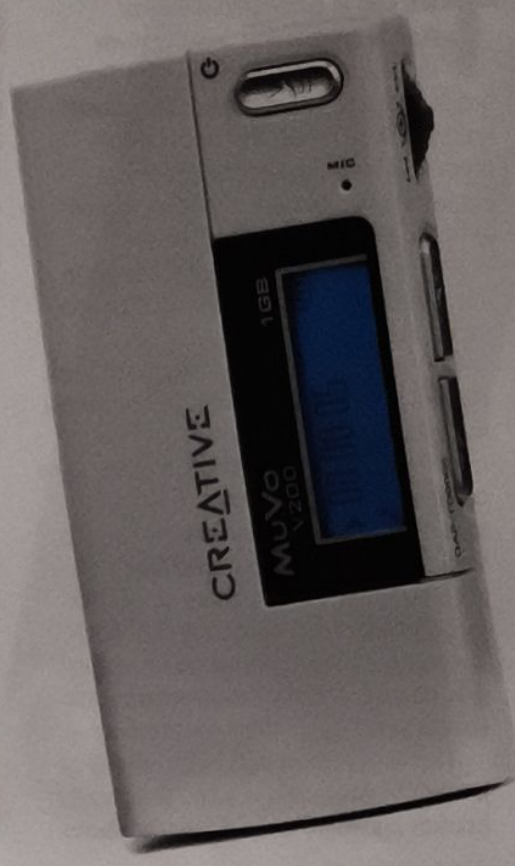
V200 je torej predvajalnik, ki je oblikovno izjemno podoben predhodnikom, je pa znatno izboljšan in omogoča prenos datotek po metodi povleci in spusti. Oblikovno sicer ne bo nikogar vrgel v horizontalo, a je kljub temu lično oblikovan in dovolj majhen, da se skrije v prav vsak žep. Krmili se na enak način kot Zen Nano Plus, kar pomeni, da je prstom prijazen in logičen. Vmesnik je skorajda špartanski, a je odlično zasnovan in enostaven za uporabo, bi si pa med predvajanjem želeli kakšne informacije več in bolj dodelane možnosti razvrščanja skladb, v njegovem skladišču.

Za morebitne pomanjkljivosti pa se V200 odkupi s kvaliteto zvoka. Ta se namreč ne popači niti pri besnih jakostih, ki jih je tale malček zmožen iztisniti. Brez poigravanja z izenačevalnikom so bili basi pri določenih zvrsteh glasbe nekoliko popačeni, a je to mogoče hitro odpraviti. Določene prednastavitve sicer niso ravno učinkovite, a to tako ali tako velja za večino predvajalnikov.

Obstaja pa ena lastnost, ki jo imajo vsi Creativovi predvajalniki in zaradi katere bi bili pripravljeni inženirje pri tem podjetju pribiti na prvo drevo, in to so slušalke. K predvajalniku, ki je več kot soliden, bi spadale slušalke, na račun katerih nam ušesa ne bi začela stavkati po prve pol ure. Glede na to, da poštene slušalke niso drage in da so dobra investicija tudi za druge naprave, pa se tudi zaradi tega ne bomo pretirano pritoževali.

PODROBNOSTI

Teža	33g
Dimenzije	34x66x13mm
Zaslon	Črno-bel LCD
Kapaciteta	1GB
Podprti formati	MP3, WMA
Dodatno	Radijski sprejemnik, mikrofon



82% **PCF pravi...** "Če Zen Nano Plus ne bi obstajal, bi se v ta predvajalnik takoj zaljubili."

iRiver T30

Cena 26.900 SIT (512MB)/40.900 SIT (1GB) **Na spletu** www.iriver.com

Kdo bi si mislil, da so lahko prenosni predvajalniki tako majhni, a tako vsestranski? T30 je tako lahek, da sploh nismo imeli občutka, da ga imamo v žepu, deluje na standardne baterije AAA in je velik kot otroški palec, istočasno pa je na pomnilnik mogoče shraniti za celo škatlo CD-jev. Majceni T30 se zna pretvoriti celo v budilko ali digitalni snemalnik. Še tako zadrti ljubitelji glasbe ne bi mogli ničesar očitati kvaliteti zvoka. Privzete nastavitve dajo prav sladke zvoke, z nekaj igračkanja z nastavitvami SRS WOW pa se lahko po bogatih basih T30 primerja z veliko dražjimi prenosnimi predvajalniki.

Izhodnemu zvoku T30 tako ne moremo ničesar očitati, a so pri iRiverju pri proizvodnji tega drobcenega predvajalnika zagrešili nekaj napak, ki jih ne moremo spregledati. Oblikovalci so se potrudili, da bi bil T30 že na pogled predvajalnik za športnike, a je čudno oblikovan, tako da se ne prilega v dlan, razvrstitev gumbov pa je takšna, da je mogoče hitro pritisniti napačnega. Pomikanje po menijih je kar zahtevno opravilo, ki je še dodatno oteženo, ker skladb ni mogoče izbirati po imenu avtorja ali naslovu albuma. Priporočamo vam tudi, da se ne spopadate z različnimi načini predvajanja, dokler se priročnika ne naučite na pamet in ne opravite pisnega testa.

Podpira pa najnovejše protokole za upravljanje z digitalnimi avtorskimi pravicami, tako da je združljiv z naročniškimi storitvami, kot je Napster To Go. Če vas pri predvajalniku najbolj zanimata kvaliteta zvoka in prenosnost, je lahko T30 odlična izbira. Odpustili mu boste manj privlačne lastnosti, saj je jasno, da je pri tako majhnem ohišju potrebno skleniti kak kompromis ali tri. Je pa res, da Creativov Nano Plus dokazuje, da to ni nujno. Če ju primerjamo, pridemo do zaključka, da T30 oblikovna zasnova ni naredila usluge.

PODROBNOSTI

Teža	27g
Dimenzije	64x32x22 mm
Zaslon	Črno-bel LCD
Kapaciteta	512MB Flash
Podprti formati	MP3, WMA, OGG, ASF
Dodatno	Mikrofon

67% **PCF pravi...** "Dobra cena, primerna velikost, a neposrečeno krmiljenje in vmesnik, ki ni najboljši."

Creative Zen Nano Plus

Cena 29.100 SIT (515MB)/39.350 SIT (1GB) **Na spletu** www.creative.com

Tale Zen je prav tako Nano kot Applov predvajalnik, a je Creativov model čisto drugačna zverinica. Proizvajalec se je očitno odločil izdelati najboljši predvajalnik za rastoči trg ultra-majhnih predvajalnikov s pomnilnikom Flash. Na pogled mogoče deluje kot igračka, saj ima plastično ohišje (ki je na voljo v desetih barvah za vse modno zavedne), je lahek in ima majhne gumbe, a je Nano Plus smrtno resen predvajalnik.

Še najbolj spominja na otroka Zena Sleek. Podpira formata MP3 in WMA (do 320kbps), ima vgrajen radijski sprejemnik, snemati zna radijski program in ima vgrajen mikrofon, tako da deluje tudi kot diktafon (do 32kbps), ter seveda avdio vhod za snemanje kvalitetnejšega signala (do 160kbps). Liliputanski zaslon je celo osvetljen, minimalističen sistem menijev pa je tako učinkovit, kot bolj prefinjeni vmesniki na drugih predvajalnikih. Krmiljenje je še dodatno olajšano z dvosmernim gumbkom, ki se nahaja na strani predvajalnika.

Najboljša lastnost tega predvajalnika pa je kristalno jasen zvok, ki ga od Creativovih izdelkov pričakujemo. Če si želite glasbeno zbirko deliti s sopotnikom na avtobusu, je ta predvajalnik izjemna izbira.

Povezava predvajalnika z računalnikom je enostavna. Nameščanje gonilnikov ali dodatne programske opreme ni potrebno, skladbe pa se nanj shranjujejo po metodi povleci in spusti. Kopiranje CD-jev s Creativovo programsko opremo MediaSource pa je precej nadležno opravilo, a uporaba programa ni nujna, saj lahko mirno uporabite program, ki vam bolj odgovarja. Moti nas pa dejstvo, da ni gumba za zaklepanje gumbov in to, da slušalke niso prav nič posebnega. Ko je največja težava s predvajalnikom ta, da so slušalke večje od same enote, vam je verjetno jasno, da gre za dober nakup.

PODROBNOSTI

Teža	**62g**
Dimenzije	**66x34x22mm**
Zaslon	**Črno-bel LCD**
Kapaciteta	**512MB Flash**
Podprti formati	**MP3, WMA**
Dodatno	**Radijski sprejemnik, mikrofon**

86% **PCF pravi...** "Jakost, enostavna uporaba, odličen zvok in oblikovanje, ki vas bo vrglo s stola."

Vredno ogleda PCFormat

Apple iPod Nano

Cena 53.146 SIT (2GB), 66.507 SIT (4GB) **Na spletu** www.apple.com

Priznamo, da nas je skoraj premamilo, da bi vam preprosto predlagali, da preberete opis 20GB iPoda, v kakšno poved stlačili besedno zvezo "le da je manjši" in da si oglejte sliko z večje razdalje, a nam urednik tega ni dovolil. Zato vam podrobneje predstavljamo Nano, ki je za tri četrtine manjši od velikega brata in pol manjši od iPoda Mini. To seveda še zdaleč ni slabo za predvajalnik, katerega kapaciteta lahko dosega cele štiri gigabajte in ima palec in pol velik zaslon in ima isti vmesnik in krmilne gumbe kot večji modeli.

Ne pozabite pa, da lahko Nano shrani precej manj zvočnih datotek kot klasičen iPod s trdim diskom, ni pa veliko cenejši. V svetu tehnologije pa je velikost vedno obratno sorazmerna s ceno. Pri Applu torej trdijo, da sta oba gigabajta prostora (ali štirje, odvisno od modela) super hitra in da gre za pomnilnik Flash, ne pa za občutljiv Microdrive. In če se sprijaznite z dejstvom, da so predvajalniki Flash naprave, v katerih preprosto zapolnite pomnilnik in se odpravite na potep, namesto pa bi služile kot drugi dom za vaše medijske datoteke, potem se ni težko sprijazniti z nižjo kapaciteto in s tem, da ni priključka za povezavo s televizijskim sprejemnikom ali vmesnika FireWire. Če seveda vaš računalnik ni opremljen z ultrapočasnim USB 1.1 namesto USB 2.0.

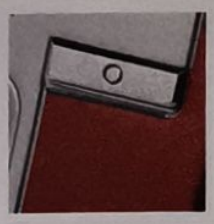
Nano ima samo eno resno napako, ki je enaka kot pri večjem bratu. Ker ima baterija samo omejeno življenjsko dobo in da je zamenjava blazno draga, je lahko ta predvajalnik na dolgi rok skoraj predraga igrača. Kljub temu pa močno dvomimo, da se vanj ne boste zaljubili. Sicer je enak kot klasičen iPod, saj je v bistvu samo pomanjšana izvedba le-tega, a je tako srčkan, da se mu je res težko upreti. Kritiki pa imajo tudi prav, saj zna vse prehitro trajno odpovedati sodelovanje in vas spraviti v bes.

PODROBNOSTI

Teža	**42g**
Dimenzije	**89x41x7mm**
Zaslon	**Barvni LCD**
Kapaciteta	**2GB Flash**
Podprti formati	**MP3, AAC, WAV, AIFF, Apple lossless**
Dodatno	**Ogledovanje slik**

Izbor uredništva PCFormat

90% **PCF pravi...** "Verjetno bo postal še pomembnejši modni dodatek kot njegov večji brat, a ima nekaj pomanjkljivosti."



iRiver H10

Cena 68.900 SIT (6GB) **Na spletu** www.iriver.com

Veliko lastnosti je, ki ločujejo dobro oblikovanje od slabega, in dobro vemo, katere so, ko jih vidimo. Bogati H10 prav gotovo spada v prvi tabor. Ohišje je iz brušene obarvane kovine (v rdeči, zeleni, modri ali temno sivi barvi) in je lično oblikovano, barvni zaslon pa je oster in jasen. Vsekakor ne gre za predvajalnik, ki bi ga želeli skrivati v žepu.

Izjemno tanki H10 je tudi potencialen tekmec Applovim predvajalnikom. Ima 1,5-palčni barvni zaslon, na katerem si je mogoče ogledovati fotografije. Ta lastnost nas sicer ne meče ravno s stolov, a so na račun barvnega zaslona vsaj meniji lepi. Zaradi kombinacije drsne ploščice in dveh gumbov je upravljanje s H10 podobno rešeno kot kolo pri iPodu in je prav tako intuitivno (v bistvu je celo enostavnejše kot pri Creativovem Slimu), pa še težav pri zamenjevanju baterij, ki tako pesti iPode, nima.

Manj pa nam je bila všeč odvisnost sistema od *Windows Media Playerja* na računalniškem koncu. Namestitev odprtokodne aplikacije *EasyH10* omogoča prenašanje datotek v predvajalnik po metodi povleci in spusti (slike se v predvajalnik prenašajo brez namestitve programa). Sam program ima nekaj pomanjkljivosti, ki so pa bolj posledica slabe dokumentacije kot površnega programiranja.

H10 ima enega najboljših uporabniških vmesnikov sploh, saj omogoča iskanje skladb po izvajalcu, albumu, zvrsti in naslovu. Najpomembneje pa je, da zveni krasno. iRiver je dodal celo Sennheiserjeve slušalke MX400, ki pa žal tudi niso primerna zamenjava za kak dražji model, a so neprimerno boljše od cenenih mašil za ušesa, ki jih prilagajo mnogi drugi proizvajalci.

Do onemoglosti bi se lahko prepirali, če je H10 s 6GB res boljši od novega iPoda Nano, niti najmanj pa ne dvomimo, da je različica s kapaciteto 20GB pošten tekmec večjemu Applovemu modelu.

PODROBNOSTI

Teža	**96g**
Dimenzije	**95x54x15mm**
Zaslon	**Barvni LCD**
Kapaciteta	**6GB disk**
Podprti formati	**MP3, WMA, ASF**
Dodatno	**Ogledovanje fotografij, radijski sprejemnik, mikrofon**

91% **PCF pravi...** "Dokaj majhen, a resno kul. Vse možnosti iPoda in še več, a brez iPodovih pomanjkljivosti."

Izbor uredništva PCFormat

Archos Gmini XS 202

Cena Ok. 60.000 SIT **Na spletu** www.archos.com

Glede na to, da gre po trditvah Archosa za najmanjši 20GB predvajalnik na trgu, lahko na Gmini XS 202 gledamo kot na korejske avte, kot je na primer Hyundai Coupe: kar izgubite pri samem imenu, pridobite na vrednosti. In ta predvajalnik za zahtevano ceno ogromno obljublja.

Predvajalnik je po videzu izjemno podoben predhodniku, modelu XS 200, saj še vedno spominja na miniaturno srebrno opeko z zaobljenimi robovi. Je praktičen, a ni pretirano privlačen. Večini prostora zavzema črno-bel zaslonček z diagonalo dveh palcev, pod njim pa so le dva gumba in majcena sledna paličica. Kombinacija krmil je izjemno učinkovita in presenetljivo nemoteča, kar velja tudi za koleščck za spreminjanje jakosti na kablu za slušalke. Ko ga zaženete, so prednosti takoj vidne.

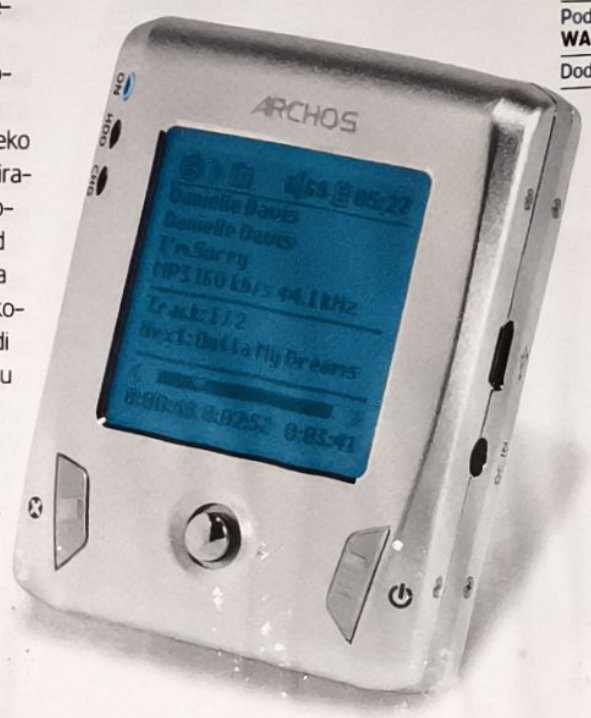
XS 202 deluje po principu, da uporabnik nikoli ne more imeti preveč informacij. Na zaslonu so tako vidne prav vse možne podrobnosti: kvaliteta posnetka, format posnetka, ki se trenutno predvaja, čas trajanja na različne načine in naslov naslednje skladbe. Sistem ARCHLibrary omogoča razvrščanje posnetkov po avtorju, albumu, naslovu, predvajalnem seznamu, zvrsti in celo po letnici. Med datotekami in predvajalnimi seznami je mogoče hitro in enostavno preklapljati, ne da bi pri tem sploh kadarkoli povohali računalnik.

Ko je XS 202 povezan z računalnikom, se prenos datotek vrši preko znanega *Windows Media Playerja* (različice 9 ali 10), ki pomaga tudi z upravljanjem s predvajalnimi seznami (MP3, WMA, WAV in zaščiten WMA), namesto kakšne čudne posebne aplikacije.

Ta predvajalnik sicer ne bo center multimedijske zabave, s samo obliko pa tudi ne bo nikogar očaral. Ima pa zato zavidljivo kapaciteto za več kot primerno ceno, baterijo, ki zdrži celo več kot 17 ur in uporabniku prijazen vmesnik, s čimer zasenči tudi mnoge modele bolj znanih proizvajalcev. Zakaj bi se torej obremenjevali z malenkostmi?

PODROBNOSTI

Teža	**120g**
Dimenzije	**76x59x19mm**
Zaslon	**Črno-bel LCD**
Kapaciteta	**20GB trdi disk**
Podprti formati	**MP3, WMA, WAV**
Dodatno	**Nič**



80% **PCF pravi...** "Ni sicer lep in nima posebnih dodatkov, ponuja pa kvalitetno predvajanje."

Samsung YP-T8

Cena Ok. 64.000 SIT **Na spletu** www.samsung.com

Na prvi pogled se je težko odločiti, kaj si mislimo o YP-T8. Ali gre za velik model s pomnilnikom Flash in milijonom funkcij? Popolno prenosno multimedijsko napravo za predvajanje zvoka in videa? Mogoče gre za manjšo in oblikovno privlačno alternativo tistim manj zmogljivim predvajalnikom s trdim diskom? Odgovor je pritrdilen.

Večino sprednje strani predvajalnika zasede 1,8-palčni zaslon, ki ni uporaben le za ogled slik, temveč tudi (z nekaj igračkanja s formatom) za predvajalnik MPEG-4. Žal pa ima zaslon ločljivost le 160 x 128, tako da malce pokvari ambicije tega predvajalnika, da bi postal prava multimedijska naprava. T-8 pa se ne želi sprijazniti samo s funkcijami, kot so radijski sprejemnik, snemalnik radijskega signala in snemalnik zvokov. Ima namreč celo način karaoke in celo senzor, ki zaznava premikanje za igranje iger. Vse to pa je za naš okus že skoraj preveč, saj upamo staviti, da velika večina uporabnikov predvajalnike uporablja predvsem za poslušanje glasbe in da se ne bo pretirano ubadala z navideznim pikadom in podobnim.

Pri krmilnih gumbih so se pri Samsungu odločili za precej samosvoj sistem, saj ima predvajalnik po dva gumba na vsaki stranici in tri na sprednji, eden od teh pa se dodatno premika gor in dol. Takšno število gumbov je nekoliko pretirano in uporaba ni čisto samoumevna, a istočasno ne povzroča nobenih glavobolov.

Pri predvajanju glasbe se sistem menijev dobro obnese, kljub bogatemu naboru možnosti. Prenos datotek je otročje lahek. Datoteke je mogoče preprosto povleči v predvajalnik, če se vam ne ljubi sestavljati predvajalnih seznamov v Windows Media Playerju. Datoteke je mogoče prenašati celo iz drugih predvajalnikov. Po kvaliteti zvoka je ta predvajalnik v zgornjem delu lestvice, izenačevalnik je učinkovit, slušalke pa so kar malce znanstvenofantastične.

Pri Samsungu so se zelo potrudili, da bi pokrili kar največ področij. Tako ima predvajalnik mali milijon funkcij in simpatično ohišje. Rezultati niso vedno najbolj elegantni, a jim pomanjkanja ambicij ne moremo očitati.

PODROBNOSTI

Teža	**55g**
Dimenzije	**83x44x15mm**
Zaslon	**Barvni LCD**
Kapaciteta	**1GB Flash**
Podprti formati	**MP3, WMA, OGG**
Dodatno	**Predvajanje videa, ogled slik, radijski sprejemnik, mikrofon**

78% **PCF pravi...** "Multimedijski cukrčki v več kot spodobnem predvajalniku. Za ceno pa ni veliko 'muzike'.

Sony Network NW-HD5

Cena Ok. 72.000 SIT **Na spletu** www.sony.com

Po dolgih letih se ime Walkman še vedno uporablja kot oznaka za prenosne predvajalnike zvoka. Ta digitalna reinkarnacija predvajalnika pa ima praktično enako število dobrih in slabih plati. Network Walkman NW-HD5 nima prav veliko funkcij in ni najbolj vsestranski predvajalnik na testu (nima radijskega sprejemnika in mikrofona in ne podpira snemanja), je pa robusten in zanesljiv.

V svetu vedno manjših predvajalnikov je prvi vtis izjemno pomemben in Sonyju na tem področju še vedno uspeva, saj predvajalnik takoj pritegne celo vrsto pogledov. Dovolj je majhen, da enostavno zdrsne v žep, istočasno pa je dovolj robusten, da bo prenesel kar nekaj zlorabe. Krmilni gumbi so odlično razmeščeni po ohišju iz brušene kovine, sistem menijev pa je dobro zastavljen in jasen. Način dostopa do datotek in predvajalnih seznamov je nekoliko drugačen kot pri večini predvajalnikov, a ni nič manj logičen.

1,5-palčni zaslon je pravi dragulj. Čeprav gre za črno-bel zaslonček, je neverjetno jasen in viden tudi z najbolj čudnih kotov in pri močni svetlobi ali v temi. Avtonomija baterije je več kot zavidljiva: do 40 ur v optimalnih pogojih in skoraj 30 v najslabših. Pojejte se tisti, ki prisegate na iPod – baterijo je tukaj mogoče tudi zamenjati.

PODROBNOSTI

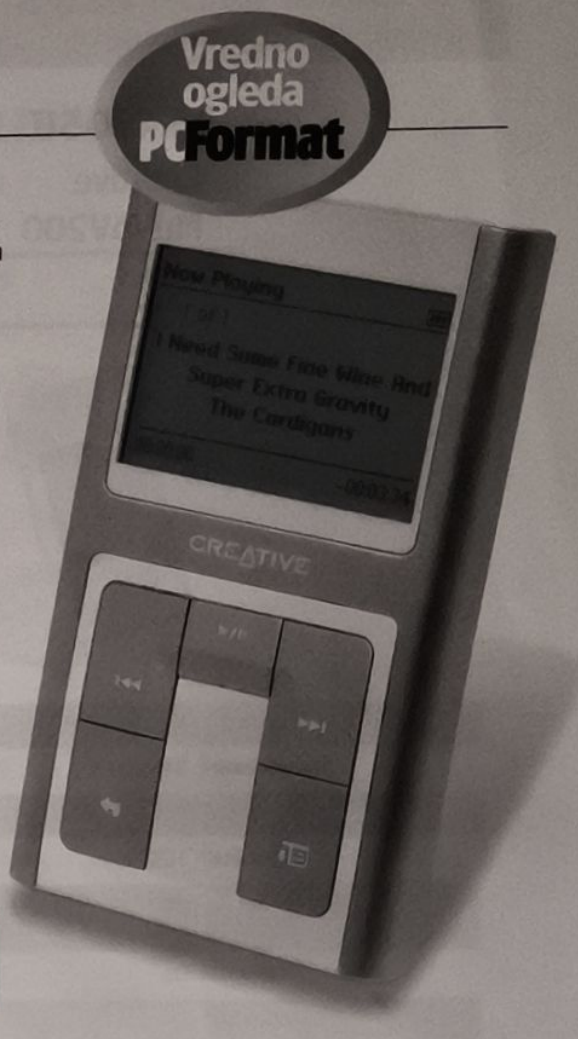
Teža:	**135g**
Dimenzije:	**89x59x14mm**
Zaslon	**Črno-bel LCD**
Kapaciteta	**20Gb trdi disk**
Podprti formati	**MP3, WMA, ATRAC3, WAV**
Dodatno	**Nič**

Kvaliteta zvoka je izjemna, a je mogoče izenačevalnik uporabljati samo za datoteke ATRAC3-plus. Še bolj nadležno pa je dejstvo, da predvajalnik ne podpira večine drugih popularnih formatov, kar pomeni, da bo potrebnega kar nekaj pacanja po nadležnem Sonicstageu, aplikaciji za PC, ki jo je potrebno uporabljati za še tako osnovne prenose datotek. Če k temu prištejemo še Sonyjevo ljubezen do digitalnih avtorskih pravic, zaradi česar predvajalnika ni mogoče uporabljati na več računalnikih, pa je jasno, zakaj ta najnovejši Walkman ni ukradel krone predvajalnikov MP3 iz krempljev iPoda.

76% **PCF pravi...** "Enostaven za krmiljenje in robusten, avtonomija pa je naravnost astronomska."

Creative Zen Sleek

Cena Ok. 70.600 SIT **Na spletu** www.creative.com



Creative je pravi veteran na trgu prenosnih predvajalnikov, ki je predstavil več modelov kot Mercedes, a mu nekako ni uspevalo, da bi zasnoval predvajalnik, ki bi resno ogrozil Applove modele – do prihoda Zena Sleek. Creative je predstavil 20GB predvajalnik za ceno, ki je precej podobna ceni iPoda, sam predvajalnik pa je podobno opremljen. Kljub vsem podobnostim pa se Zen Sleek prav hrabro bojuje proti iPodu.

Ta predvajalnik je vsekakor Creativov najbolj privlačen model. Priznamo, da je precej podoben največjemu tekmecu, saj je približno enako velik in ima ohišje iz brušenega aluminija, ima pa tudi neverjetno enostaven sistem krmiljenja in enostaven vmesnik, povezava z računalnikom pa je enostavno kar plug-and-play.

Na dotik občutljiv drsnik zahteva nekoliko privajanja, po nekaj minutah uporabe pa smo se brez težav sprehajali med meniji. Čeprav je za predvajalnik potrebno nameščati gonilnike, pa je prenos potem čisto enostavno vlečenje in spuščanje datotek. Na komplikacije s programi za prenos lahko torej kar takoj pozabite. Tudi s pretvorbami formatov se ni potrebno ubadati, saj predvajalnik podpira WMA, MP3 in WAV.

PODROBNOSTI

Teža	**157g**
Dimenzije	**101x59x17mm**
Zaslon	**Črno-bel LCD**
Kapaciteta	**20GB trdi disk**
Podprti formati	**MP3, WMA, WAV**
Dodatno	**Radijski sprejemnik, mikrofon**

Zen Sleek ima tudi celo vrsto drugih uporabnih možnosti, kot so radijski sprejemnik (in snemalnik) ter snemalnik zvokov in dober izenačevalnik za bolj prefinjene nastavitve že tako odličnega avdio izhoda. Omogoča tudi sinhronizacijo z Microsoftovim *Outlookom*, a dvomimo, da bo veliko uporabnikov kdaj izkoristilo to možnost.

Edino to, da nima barvnega zaslona in podpore za *iTunes*, nam je preprečilo, da bi ta predvajalnik okronali za nespornega kralja na trgu. Kljub temu pa je jasno, da je Applov vseprisotni brenčač dobil pravega kreativnega tekmeca.

85% **PCF pravi...** "Creativov predvajalnik je več kot dostojen tekmec iPodu, pa še prijazen je do PC-ja."

Apple iPod

Cena 85.212 SIT (20GB)/114.606 SIT (60GB) **Na spletu** www.apple.com

Samo največje trme bodo trdile, da jim ni jasno, zakaj je iPod tako privlačen, saj gre za krasno izdelan predvajalnik, neverjetno prijazen do uporabnika in je v vsakem pogledu preprosto kul. Z napovedjo 30 oziroma 60GB video iPoda se Applova globalna nadvlada na trgu prenosnih predvajalnikov MP3 (75% delež na trgu, če smo natančni) nekako ne bo kar čez noč prekinila.

Predvajalnik tretje generacije, ki se počasi poslavlja [Ostanite z nami tudi v prihodnje, ko bomo testirali video različico – urednik], je dovolj majhna in lahka, da jo je mogoče spraviti v vsak žep, istočasno pa je dovolj težka in robustna, da je ni mogoče pomotoma stlačiti v pralni stroj. iPod se lahko pohvali s krmilnim kolesom druge generacije in 2-palčnim barvnim zaslonom, na račun katerega si je na predvajalniku mogoče ogledati tudi slike. To je seveda idealno, če pogosto čutite potrebo po tem, da bi vsem okoli sebe težili s fotografijami svojih hišnih ljubljenčkov.

Vmesnik je prav čaroben, ko je povezan z računalnikom pa za prenose datotek skrbi priročni *iTunes*. Vedite pa, da je iPod strogo monogamen; če se nimate namena igrati s skritimi datotekami, ga boste privezali na en sam računalnik, ker pri Applu očitno niso pristaši promiskuitetne rabe predvajalnikov.

PODROBNOSTI

Teža	**167g**
Dimenzije	**101x61x19mm**
Zaslon	**Barvni LCD**
Kapaciteta	**20Gb trdi disk**
Podprti formati	**MP3, AAC, WAV, Apple lossless**
Dodatno	**Ogled slik**

Če je iPod res tako krasen, lahko vsi ostali proizvajalci prenosnih predvajalnikov preprosto odkorakajo s trga, kajne? Žal ne. Na ohišju iPoda se vse prehitro znajdejo kakšne praske in priložene slušalke so že skoraj smešne. To bi mu še odpustili, pa tudi pomanjkanje podpore za WMA nas ne skrbi pretirano, saj zna *iTunes* brez težav pretvarjati med formati.

"A" kot Apple, "b" kot baterija... potem pa se abeceda kar hitro zaključi. Slednja namreč zdrži svojih 14 ur, tako da se lahko iPod sicer kosa s tekmeci, a marsikaterega ne prehiti. iPod je lepotec, a ne pozabite, da je lepota minljiva...

75% **PCF pravi...** "Prava izbira za ljubitelje glasbe. Oblikovna klasika, a ima določene težave."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vse pomembne podrobnosti v drobnem tisku v eni sami tabeli

	36.450 SIT Creative MuVoV200	26.900 SIT iRiver T30	29.100 SIT Zen Nano Plus	53.146 SIT iPod Nano	68.900 SIT iRiver H10
	82%	67%	86%	90%	91%
Teža (g)	33	27	62	42	96
Dimenzije (mm)	34x66x13	64x32x22	66x34x22	89x41x7	95x54x15
Zaslon	Črno-bel LCD	Črno-bel LCD	Črno-bel LCD	Barvni LCD	Barvni LCD
Kapaciteta	1GB	512MB Flash	512MB Flash	2GB Flash	6 GB trdi disk
Podprti formati	MP3, WMA	MP3, WMA, OGG, ASF	MP3, WMA	MP3, AAC, WAV, AIFF, Apple lossless	MP3, WMA, ASF
FM radio	Da	Ne	Da	Ne	Da
Mikrofon	Da	Da	Da	Ne	Da
Prikaz slik	Ne	Ne	Ne	Ne	Ne
Izenačevalnik	5-stezni	10-stezni	4-stezni	5-stezni	5-stezni (SRS)
Baterija	AAA	AAA	AAA	Li-ion akumulatorska	Li-ion akumulatorska
Avtonomija	15 ur	20 ur	18 ur	14 ur	18 ur
Povezava	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Način prenosa	Povleci in spusti	Povleci in spusti	Povleci in spusti	*iTunes*	*WMP9/10/iTunes*
V paketu	Slušalke	Slušalke	Slušalke, kabel USB 2.0	Slušalke, polnilec, kabel USB 2.0	Slušalke, etui, sponka za pas
Programska oprema	*Creative Mediasource*	*WMP10*	*Creative Mediasource*	*iTunes*	*WMP10*
Na spletu	www.creative.com	www.iriver.com	www.creative.com	www.ipod.com	www.iriver.com

PCF Razsodba

Izbira najprimernejšega ni enostavna

Tokrat predstavljena deseterica predvajalnikov odraža umirjanje razburkanega trga predvajalnikov MP3. Predvajalniki s pomnilnikom Flash so zdaj trdno zasidrani pri cenah, ki ne presegajo 30 tisočakov, tisti z vgrajenim trdim diskom pa so približno dvakrat dražji, tako da v bistvu obstajata dva ločena trga. Stanje pa ne bo dolgo ostalo enako. iPod Nano že meša štrene, saj ima višjo kapaciteto od ostalih predvajalnikov z vgrajenim pomnilnikom, ima pa tudi precej zasoljeno ceno. Določeni proizvajalci, vključno z Applom, so napovedali celo vrsto novih modelov, vključno s takimi, ki bodo omogočali predvajanje videa. Da bi bila zmeda še večja, so se na trg predvajanja glasbe podali še proizvajalci mobilnih telefonov. Celo ročne konzole, kot je PSP, se poskušajo preriniti na ta trg. Kot smo že povedali – stanje ne bo dolgo takšno, kot je v tem trenutku.

Težava, s katero se srečujejo kupci digitalnih predvajalnikov zvoka, je podobna težavi, ki jo imajo kupci novih računalnikov. Večno vprašanje je, če se splača kupiti najboljšo možno napravo in jo uporabljati še dolgo po tem, ko se bo tehnologija že davno poslovila, ali pa se bolj splača kupiti dostojno, a poceni napravo in jo zamenjati čez leto in pol, ko bo zastarela.

Za tiste, ki se raje odločate za drugo možnost, je Creative Zen Nano Plus najbolj očitna izbira. Je majhen, poceni in zabaven, zvok je odličen, v majceno ohišje pa so pri Creativu stlačili še celo goro dodatnih možnosti.

Če pa želite samo najboljše, ne boste mogli zgrešiti, če si omislite iRiver H10. Oboževalci znanih blagovnih znamk bodo v tem trenutku verjetno začeli besno mahati v smeri iPoda Nano in sami priznamo, da smo bili tudi mi še kako navdušeni nad njim. Nano je vsekakor nesporni zmagovalec v velikosti, privlačnosti in enostavni uporabi, a je iRiverjev predvajalnik kvalitetno izdelan, zvok je primerljiv (če ne že kar boljši) Nanovemu, ima več dodatnih funkcij in možnosti in vas ne bo omejeval s povezljivostjo, omejenim številom podprtih formatov in baterijo, ki je ni mogoče zamenjati. Ima tudi enega najboljših uporabniških vmesnikov, kar smo jih kdaj videli. Vizualno je krasen, pa še zveni fantastično.

Priznamo, da je 5GB prostora na cenejšem modelu nekoliko premalo za predvajalnik z vgrajenim trdim diskom, a bo kmalu na trgu tudi H10 z 20GB diskom, tako da je rešena tudi ta težava. Le ne pozabite, kaj smo rekli o slušalkah... PCF

Ok. 60.000 SIT	Ok. 64.000 SIT	Ok. 72.000 SIT	70.000 SIT	85.212 SIT	
Archos Gmini XS 202	**Samsung YP-T8**	**Walkman NW-HD5**	**Creative Zen Sleek**	**iPod**	
80%	**78%**	**76%**	**85%**	**75%**	
120	55	135	157	167	**Teža (g)**
76x59x19	83x44x15	89x59x14	101x59x17	101x61x19	**Dimenzije (mm)**
Sivinski LCD	Barvni LCD	Barvni LCD	Črno-bel LCD	Barvni LCD	**Zaslon**
20GB trdi disk	1 GB Flash	20GB trdi disk	20GB trdi disk	20GB trdi disk	**Kapaciteta**
MP3, WMA, WAV	MP3, WMA, OGG	MP3, WMA, ATRAC3, WAV	MP3, WMA, WAV	MP3, AAC, WAV, AIFF, Apple lossless	**Podprti formati**
Ne	Da	Ne	Da	Ne	**FM radio**
Ne	Da	Ne	Da	Ne	**Mikrofon**
Da	Ne	Ne	Ne	Ta še nima...	**Prikaz slik**
7-stezni	7-stezni (3D)	6-stezni	5-stezni	5-stezni	**Izenačevalnik**
Li-ion akumulatorska	Li-ion akumulatorska	Li-ion akumulatorska	Li-ion akumulatorska	Li-ion akumulatorska	**Baterija**
17 ur	25 ur	40 ur	18 ur	15 ur	**Avtonomija**
USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0 ali Firewire	**Povezava**
WMP9/10	Povleci in spusti	Sony SonicStage	Povleci in spusti	*iTunes*	**Način prenosa**
Slušalke, polnilec, kabel USB 2.0	Slušalke, gumijast etui s sponko za pas	Slušalke, polnilec, kabel USB 2.0	Slušalke, polnilec, kabel USB 2.0, etui	Slušalke, polnilec, kabel USB 2.0	**V paketu**
WMP10	Gonilniki	*Sony SonicStage*	*Creative Mediasource*	*iTunes*	**Programska oprema**

WWW.NOTESNIKI-SLO.COM WWW.GERICOMP-SLO.COM

Twinhead F10-D-2
10.6 TFT(1280*800), 512 MB DDR
Intel Celeron M Centrino 1.0 Ghz
60 GB HDD, CDRW-DVD Combo
WLAN b+g, WIN XP HOME
2 leti garancije Samo 1.47 kg
339.900,00 SIT

SONY VAIO FS315M
15.4 TFT(1280*800), 1024 MB DDR
Intel Pentium M Centrino 1.73 Ghz
80 GB SATA HDD, DVD-zapisovalec
GF FX 6400 z 128 MB DDR TvOut
WLAN b+g, WIN XP HOME
2 leti garancije
349.900,00 SIT

TWINHEAD 12K64 1.8 Ghz
12.1 TFT(1027*768), 1024 MB DDR
AMD TURION ML 32 1.8 Ghz
60 GB SATA HDD, DVD-zapisovalec
WLAN b+g, Ultra lahek model
WIN XP HOME - 2 leti garancije
299.900,00 SIT

SONY VAIO B3VP
14,1 TFT(1280*800), 512 MB DDR
Intel Pentium M 1.6 Ghz CENTRINO
60 GB SATA HDD, DVD-zapisovalec
WLAN b+g, Miniaturno ohišje 2.4 kg
WIN XP HOME - 2 leti garancije
269.999,00 SIT

Notesniki : TOSHIBA, SONY, GERYNOTE, TWINHEAD, HP IN MSI

GERI COMPUTER d.n.o., Cesta XIV divizije, 2000 MARIBOR Telefon: 02/48-00-222, Fax: 02/48-00-223

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
12/2005 790 SIT

BREZPLAČNI KO

FHM

ŽE V PRODAJI ZA SAMO 790 SIT!

RAZISKANO!

Prostitucija v Sloveniji

Dejstva, ki jih moraš poznati – za debato ob šanku ali lastno uporabo!

POPOLNI VODIČ!

Histerične ženske!

Napačno odgovoril na vprašanje "Je moja rit velika?" Reši se s temi nasveti!

Svet šifer

*!jobet az ojinuhov seR !nečionarap isiN

SVETA LUCIJA

... in krščen Matiček!
Kakšne fotografije!

Bog pokra!

Stu Ungar: priigral 30 milijonov dolarjev - umrl kot revež

ŠOLA SEKSA!
Pridobi si diplomo iz posteljne

PLUS!

FHM KOLEDAR 2006

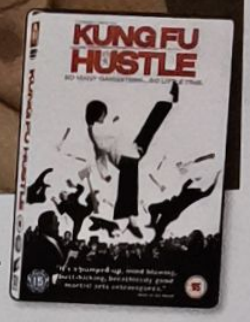
Ne razumeš? Nujno preberi tem

DVD Kotiček

DVD MESECA

Kung Fu Hustle

Regija 2 Sony Pictures Home Ent.



Najboljši filmi na temo borilnih veščin imajo do nasilja približno enak odnos kot Fred Astaire in Ginger Rogers do romance: nihče ne verjame, da jo jemljeta resno, vendar jima daje izgovor za zvrhano mero izvrstne koreografije. Nekaj podobnega velja tudi za Stephena Chowa, ki si je s svojim zadnjim filmom *Shaolin Soccer*, v katerem noben trik in posebni učinek nista bila preveč ekstremna, prislužil sloves rešitelja akcijske komedije. V *Kung Fu Hustle* nadaljuje svojo prepoznavno mešanico absurdne komike in nore koreografije pretepaških spopadov, v kateri ekscentričnim likom nikoli ne pade na pamet, da obstaja tudi kaj takega, kot so zakoni gravitacije.

Chow poleg režije igra tudi glavno vlogo: Sing (kar je bilo tudi njegovo ime v *Shaolin Soccer* in šestih drugih filmih) je nesposoben slepar, ki si obupano prizadeva postati član razvpite tolpe s sekirami, ki terorizira Šanghaj. Ko se s svojim večno zaspanim prijateljem znajde v revnem getu, ki mu vlada nenavadni zakonski par (Qui Yuen in Wah Yuen), pa dejansko pritegne pozornost pravih gangsterjev in med prebivalci revne uličice in profesionalnimi morilci zaneti vojno epskih razsežnosti, ki se razvije v pravo kung fu ekstravaganco.

Kung Fu Hustle je film, na katerega naletimo le redkokdaj: resnično originalna komedija, ki po stilu in obsegu akcijskih sekvenc seže daleč onkraj meja parodije. Chow je skupaj z legendarnim koreografom Yuenom Wojem Pingom, ki je sodeloval pri *Kill Bill* in trilogiji *The Matrix*, zakuhal fantastično zbirko pretepov, ki dosežejo vrhunec v spopadu, ki brcne *Gangs of New York* direktno v gonade. Pa še prijazen nasvet: vsi tisti, ki se ob ogledu te male hongkonške mojstrovine ne boste nasmejali do solz, razmislite o nujni transplantaciji humorja.

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪✩

Batman Begins

Regija 2 Warner Home Video

Devetdeseta za Batmana niso bila najboljše obdobje. Po temačni stilistični viziji Tima Burtona iz leta 1989 je franšiza z velikim potencialom počasi ubrala rakovo pot, zadnji žebelj v krsto pa ji je leta 1997 zabil *Batman and Robin*. Vendar si lahko ljubitelji zamaskiranega maščevalca končno privoščite vzdih olajšanja, saj *Batman Begins* signalizira začetek nove dobe za priljubljenega junaka. Prva polovica filma prikazuje počasno psihološko potovanje v samo središče Batmanovega izvora, v čas, ko je mladi milijonar Bruce Wayne (Christopher Bale) izoblikoval svoj alter-ego, druga polovica pa se osredotoča na spektakularno akcijo, v kateri se Batman prvič postavi po robu korupciji v rodnem mestu Gotham.

Batman Begins deluje kot velikanski gumb za ponovni zagon, saj v enem samem zamahu zbriše slabe spomine na nekatere prejšnje inkarnacije, za najbolj strastne ljubitelje pa bo mejil že skoraj na pravo religiozno izkušnjo.

Ocena
Film ✪✪✪✪✩
Disk ✪✪✪✪✩

Kingdom Of Heaven

Regija 2 20th Century Fox Home Entertainment

Režiser Ridley Scott, ki je z *Gladiatorjem* zakrivil nedavni preporod zgodovinskih epov na filmskem platnu (in je tako posredno odgovoren za to, da smo morali prenašati tudi obupno podpovprečne *Alexander, Troy* in *King Arthur*), se je s *Kingdom Of Heaven* lotil tematike, ki je enako relevantna danes, kot je bila pred tisoč leti. Skozi zgodbo o življenjskih preizkušnjah mladega Baliana (Orlando Bloom), ki se iz navadnega kovača prelevi v branilca svetega mesta Jeruzalema, namreč prikaže eno izmed najbolj črnih obdobij človeške zgodovine – križarske vojne.

Kingdom Of Heaven, ki je nekakšen "*Gladiator* za razmišljujoče ljudi", se bolj kot na akcijo osredotoča na človeško motivacijo; zaradi povzdigovanja strpnosti in humanizma ter obtožbe vsakršne verske hipokrizije, ki v imenu boga opravičuje pohlepno hlastanje po naravnih dobrinah, pa bo naletel na gluha ušesa pri fundamentalistih, tako na krščanski, kot tudi na muslimanski strani.

Ocena
Film ✪✪✪✩✩
Disk ✪✪✪✩✩

House of Wax Regija 2

House of Wax, znan tudi kot legitimni filmski prvenec Paris Hilton, je tipična grozljivka, v kateri skupina najstnikov postane plen dveh psihopatskih morilcev, ki se ukvarjata s sadističnim hobijem: ta vključuje vosek, sekundno lepilo namesto balzama za ustnice in druge boleče pripomočke, v primerjavi s katerimi zveni brazilska depilacija kot blagodejna masaža. Pretirano kritiziranje nasilnih (in izjemno domiselnih) smrti bi bilo podobno, kot če bi čokoladici Snickers očitali, da ni preveč zdrava; *House of Wax* je cenena zabava, ki tega sploh ne poskuša skriti, zaradi svoje iskrenosti pa ostaja presenetljivo učinkovita.

✪✪✪✩✩

Robots Regija 2

Blue Sky Studios, ustvarjalci uspešnega *Ice Age*, so svojo novo animirano dogodivščino postavili v svet, ki ga v celoti naseljujejo roboti, navrgli nekaj poskočnih skladbic, najeli kopico zvenečih hollywoodskih imen, ki so likom posodili glasove (Robin Williams, Ewan McGregor, Halle Berry) in držali fige, da bi jim uspelo. Napaka. *Robots* bi v svojem bistvu lahko bila zanimiva zgodba o odraščanju, ki se za nameček ukvarja z vprašanji kapitalizma, potrošništva, pohlepa in individualizma, vendar jo dogodivščine Shreka in Mr. Incredibla postavijo ob sramotilni steber. Zaradi plehkih likov in posiljenega humorja bo ugajala le petletnikom, pa tudi zanje nismo ravno prepričani.

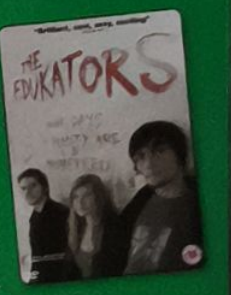
✪✪✪✩✩

The Amityville Horror Regija 2

Tisti, ki se vam je uspelo prebiti skozi življenje, ne da bi vsaj enkrat slišali za urbano legendo o skrivnostnem umoru, ki se je zgodil v mestecu Amityville, imate priložnost, da nadoknadite zamujeno. *The Amityville Horror* je predelava istoimenske grozljivke iz leta 1979, v kateri se mlada družina preseli v hišo, ki je bila pred kratkim prizorišče brutalnega masakra, vprašanje pa je, ali se bo zgodovina spet ponovila... Kljub številnim klišejem grozljivk, vključno z dekletcem, ki ima namišljeno prijateljico, prestrašenim duhovnikom in tistim najbolj pocukranim – starim indijanskim pokopališčem, pa vas bo v določenih trenutkih uspela celo prestrašiti.

✪✪✪✪✩

Die fetten jahre sind vorbei Regija 2



Edukatorji (kot se glasi slovenski naslov filma) so skupina treh mladih upornikov, ki so prepričani, da lahko spremenijo svet s pomočjo nenasilnih metod. Njihove taktike sestojijo iz veselih potegavščin, kot je vlamljanje v hiše bogatašev, kjer ničesar ne ukradejo, temveč preprosto razmestijo pohištvo in za sabo pustijo sporočilo o nevarnostih kapitalističnega materializma. Stvari pa se zapletejo, ko skupinica nenačrtovano ugrabi bogatega poslovneža, ki je bil v mladosti tudi sam revolucionar... *Edukatorji* je istočasno študija političnega aktivizma in ostra satira sodobne evropske družbe, ki ponuja veliko humornih trenutkov in še več materiala za razmišljanje.

✪✪✪✪✪

Avtorska patrulja

Odpravili smo se v poletni tabor in se vrnili slabe volje

Ah, poletni tabori: ameriška navada pošiljanja otrok nekam za več tednov, da bi se izognili utrudljivemu starševstvu. In ni ga boljšega tabora za nadarjene otroke, kot je Camp Invention – tabor traja teden dni in obljublja, da "vzpodbuja kreativnost, ekipno delo, napredno razmišljanje in znanstveno pismenost". In seveda zlo, ki mu pravijo kršenje avtorskih pravic.

Ameriški urad za patente in blagovne znamke (**www.uspto.gov**) je svoje ekipe poslal na teren, in sicer na turnejo po manjših podjetjih, da bi lastnike in zaposlene prepričali, da bo človeštvo preživelo samo tako, da se bo DO SMRTI BORILO za zaščito intelektualne lastnine. Med oddihom od vsakodnevnega podeljevanja patentov bogatim ("Dober dan, želel bi patent za ambivalentnost." "Seveda, gospod, to bo stalo le 40 milijonov dolarjev. Podpišite tukaj."), so našli celo nekaj časa za obisk pri navdušenih znanstvenikih v omenjenem poletnem taboru.

Namestnik sekretarja za trgovino z intelektualno lastnino, Stephen Pinkos, je osnovnošolcem predaval o tem, da je njihova dolžnost, da se borijo proti piratstvu in kršenju avtorskih pravic, in sicer s tem, da se ne lotevajo nelegalnega kopiranja in snemanja glasbe, filmov, programov in iger.

"Pomembno je, da začno ljudje spoštovati lastnino. To ne vključuje le nelegalnega kopiranja in snemanja glasbe in filmov. Omenjeno je seveda narobe – s tem namreč kršite zakon," je povedal Pinkos in otroke spomnil, da je "kopiranje in snemanje tuje lastnine brez dovoljenja lastnika kriminalno dejanje, ki ima težke ekonomske posledice."

Zgrabi jih, ko so majhni, kajne, Pinkos? Laži jim, še preden dosežejo tisto nadležno starost, ko bodo začeli zahtevati dokaze. Najbolj zabaven pri tem pa se nam zdi slogan tabora Camp Invention: "Tu ima domišljija prosto pot". (Predvidevamo, da je TM.)

Spletnestrani

TOKRATNO SPLETNO DOGAJANJE

Z eBayevo najnovejšo pridobitvijo preverite, če je tista vaza iz časa dinastije Ming za jurja avtentična.

eBay vpoklical Skype

Dražbeni gigant je pograbil vedno bolj popularno storitev Voice over IP

Spletna dražbena hiša eBay, ki ima očitno namen po kosih pokupiti cel internet, je napovedala, da je zdaj ponosni lastnik storitve za Voice over IP, *Skype*.

Glede na to, da je leta 2002 kupil storitev za plačevanje PayPal, junija lani pa Shopping.com, ta nova pridobitev kaže, da pri eBayu nimajo prav nobenega namena, da bi tiho sedeli v kot in gledali, kako denar leti na kup. Za nakup so morali odšteti več kot 2,6 milijarde dolarjev (skoraj 55 milijard tolarjev), in sicer 1,3 milijarde v gotovini in 1,3 milijarde v delnicah, vodilni pri eBayu pa pravijo, da bodo v *Skype* v naslednjih treh letih vložili še milijardo in pol dolarjev, če bo storitev v tem času dosegla precej optimistične finančne načrte. Torej bo telefonski račun znašal več kot štiri milijarde dolarjev.

Kot veste vsi bralci *PCFormata*, *Skype* uporabnikom omogoča pogovor prek interneta v realnem času, enako kot tele-

Komunikacije
THE CELLULAR SQUIRREL

Vsak normalen človek sovraži mobilne telefone. Je že res, da so izjemno uporabni, praktični in lahko celo rešujejo življenja, a so lahko tudi nadležni in preprosto nesramni. Vsak normalen človek pa je prepričan, da so veverice absolutno krasne. Doslej ti dve mnenji nista bili niti malo povezani.

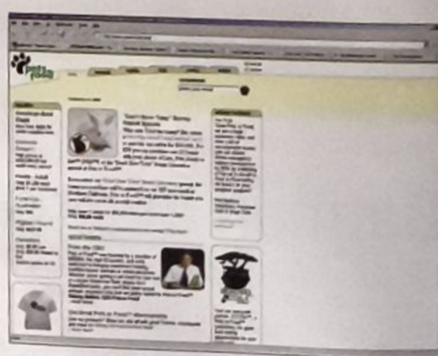
The Cellular Squirrel je disertacija Stefana Martija z univerze MIT, dečka, ki razmišlja na pravi način (vsaj v očeh članov uredništva *PCF*). Robotska naprava, oblečena v srčkan kostim veverice, ne zvoni in ne vibrira, temveč uporablja prefinjene neglasovne namige, da bi pritegnila vašo pozornost, ko vas kdo pokliče. Na strani je pojasnjeno: "Uporabnik lahko šepeta in uporabljaieverico za sprejemanje klicev in odgovore na zvočna sporočila."

Veverico je mogoče tudi nagovoriti, kar se nam pa zdi nepotreben dodatek napravi, ki bo prav gotovo postala standard.
web.media.mit.edu/~stefanm/phd/cellularsquirrel

Krvavitve po domače
EXTREME SHAVING

Včasih ste prisiljeni živeti na robu rezila. In včasih je potrebno vzeti rezilo s sabo, da bi to lahko počeli. Če ste moškega spola (za več informacij se obrnite na svojega zdravnika) in niste bradati čudak, potem poznate (in najverjetneje tudi sovražite) vsakodnevno britje. Če seveda niste Gregor in imate posebej trmasto strnišče, ki se nekako kar noče prav razviti v pošteno obrazno goščavo. V modernem svetu pa imamo varne brivnike in vlažilne gele, tako da so moški prikrajšani še za razburljivost doživetja.

Extreme Shaving (ki se opisuje kot "oster šport") je preprosto vprašljivo opravilo, ki mu pravimo "odstranjevanje dlak na nevarnih mestih" (govorimo o lokacijah, ne o delih telesa). Dekleta se lahko tudi udeležijo! Če poslikate svoje mojstrstvo in če je slika objavljena na strani, lahko dobite brivsko nagrado. Seveda gre za reklamo za neko podjetje, ki proizvaja brivske pripomočke, a je to malenkost, s katero [illegible] obremen-[illegible] Stran je zabavna [illegible] bolj, saj si [illegible] razrežete [illegible] na goro
www.extremeshaving.com



Eksotična hrana
PETS OR FOOD

Težava z nesmiselnimi spletnimi stranmi je ta, da so avtorji trdno prepričani, da mora biti dobra komedija NORA IN ZMEŠANA! Takšno prepričanje seveda vodi k temu, da je stran na koncu na smrt bedna. Pets or Food je dosegla takšno stopnjo norosti, da vas bo dejansko zamikalo, da bi vnesli številko svoje kreditne kartice, samo zato, da bi videli, če lahko res naročite koalo, pa naj bo živa ali kuhana.

Stran obstaja, da bi "brezdomne živali rehabilitirala in jih pripravila na izpolnjevanje njihove usode, pa naj bo ta, da živijo kot hišni ljubljenčki ali beljakovin poln krožnik za vse, ki so lačni". Gre torej za organizacijo, ki ji ni vseeno. In seveda za najboljšo trgovino, v kateri lahko kupite komodskega varana ali hrčkov zrezek.

Skupaj z Zoo-B-Q, okusno rešitvijo za služenje denarja za vse živalske vrtove v finančnih težavah, gre za fenomenalen nateg z zelo resnim obrazom. Obiščite stran in poskusite ostati ravnodušni. A ne pozabite – redkih ali ogroženih živali dejansko ne morete naročiti in jih obdržati [illegible] ljubljenčke. To bi bilo neumno.
www.petsorfood.com

fon, le brez računa. Tri leta staro podjetje iz Luksemburga, ki je trenutno vodilno na trgu internetnih telefonskih sistemov bi naj letos zaslužilo 60 milijonov dolarjev (nekaj več kot 12 milijard tolarjev), predviden zaslužek za leto 2006 pa bi naj znašal kar 200 milijonov dolarjev (41 milijard tolarjev).

eBay se je za nakup odločil zato, da bi svojim strankam omogočil neposreden kontakt s prodajalci prek VoIP, eBay pa bi zaslužil z vsakim klicem, v katerem bi se sklenil posel. Pravijo, da bodo s tem pridobili na zaupanju kupcev, ki bodo tako bolj pripravljeni v zaključevanje poslov. Meg Whitman, izvršna direktorica eBaya, je investitorjem pojasnila, da bo združitev eBaya, PayPala in *Skypea* ustvarila "neverjetno e-prodajno in komunikacijsko okolje, v katerem ne bo nobenih trenj med kupci in prodajalci."

Pri eBayu upajo, da bo nova storitev pomagala tudi prodajalcem, ki bodo lahko tako ponudili več informacij o izdelku, ki ga prodajajo, ne da bi morali pri tem objaviti svoje osebne podatke. Potencialni kupci se bodo lahko pogovorili s prodajalcem kar preko eBayeve spletne strani. Ni nam pa čisto jasno, zakaj je to nujno potrebno, saj je dodatna pojasnila mogoče brez težav dobiti tudi prek e-pošte. Še manj nam je pa jasno, zakaj je bilo potrebno plačati tolikšen znesek za storitev, ki bi jo lahko eBay sam razvil za veliko manj denarja. Predvidevamo pa, da nakup v času, ko je Google predstavil *Google Talk*, ni ravno povsem naključen. **PCF**

"eBay bi rad kupcem omogočil neposreden kontakt s prodajalci preko VoIP in s tem pridobil na zaupanju kupcev"

Hladilni sistemi
TOAST LEANING

Upamo, da sedite, ker vam moramo sporočiti žalostno novico. Klub nagibalcev opečenega kruha ni bil osvežen že več kot tri leta. Seveda obstaja možnost, da spadate v skupino sedmih ljudi, ki še niso slišali za staro umetnost nagibanja toasta, in vam sploh ni jasno, kakšna tragedija je, da je stran pred dolgimi leti zamrla. Zato vam jo predstavljamo zdaj.

Za vse, ki vas skrbijo čudne naveze, je na strani jasno napisano: "TLC ni na noben način povezan z manj uglednimi organizacijami, kot sta Prostotoastarstvo ali Toastološka cerkev." Kar je seveda veliko olajšanje.

Klub nagibalcev toasta ne pokaže le načinov za hlajenje toasta s preprostim nagibanjem. Ne, na tej klasični strani so celo nasveti za nagibanje s priborom, kot to počno nindže, nasveti za serviranje, recepti in še veliko več. Ta stran je vsekakor pravo mesto za vse ljubitelje toasta, saj ponuja nasvete za vse vrste hlajenj zajtrka.

www.malevole.com/mv/misc/toast

Stil
GIRLS AND CORPSES

Skromno oblečena dekleta na naslovnicah revij so mogoče res poceni trik za višanje prodaje, a je občasno kaj takega čisto sprejemljivo. No... Poznamo eno revijo, ki... počakajte malo... eh, tako na hitro se ne moremo spomniti imena. Vam bomo sporočili naknadno.

Ne zdi se nam ravno normalno, a je očitno pravo: revija *Girls and Corpses* (-). Ali ste fant ali dekle in imate radi dekleta? Ali ste dekle, pa vas zanima, če res obstajajo dekleta, ki imajo rada druga dekleta? Ali ste mogoče homoseksualec, ki ga, na čisto neseksualen način zanima ista stvar? Ali vas zanimajo razpadajoča trupla? Kaj če bi dobili revijo, v kateri bi našli oboje?

Tako je! Dekleta IN trupla, končno skupaj! Naročite se še danes in si zagotovite svoj izvod. Le da upamo, da tega ne boste naredili. Gre namreč samo za huronsko smešno parodijo na vse tiste hecne revije, ki na naslovnicah kažejo skoraj gola dekleta. Škoda, ker so objavili kar nekaj odličnih idej za članke, ki bi jih z veseljem prebrali, na primer "Bodite lepi, tudi pri 109 letih".

www.girlsandcorpses.com

CELJSKI SEJEM d.d.

največja sejemska hiša v Sloveniji

Obiščite sejme v letu 2006!

Prvič v Celju tudi avtomobilski salon!

Sejmi v letu 2006

23. - 26. marec
11. sejem FLORA
vrtnarstvo, cvetličarstvo in krajinska arhitektura

23. - 26. marec
5. sejem POROKA
vse za poroko

25. in 26. marec
29. ČEBELARSKI POSVET S PRODAJNO RAZSTAVO
oprema in materiali za čebelarje, med in izdelki iz medu

7. - 13. april
23. AVTOMOBILSKI SALON SLOVENIJE

7. - 13. april
15. sejem AVTO IN VZDRŽEVANJE
avtoservisna dejavnost in avtomobilizem

7. - 13. april
7. sejem MOTO BOOM
motociklizem in pripadajoča oprema

7. - 13. april
6. sejem LOGOTRANS
logistika, transport in promet

16. - 19. maj
13. sejem ENERGETIKA
energetika, varčna izraba energije in energetski viri

16. - 19. maj
12. sejem TEROTECH
vzdrževanje, čiščenje in obnova zgradb

16. - 19. maj
2. sejem VARJENJE IN REZANJE

3. in 4. junij
2. sejem ALTERMED
zdravilstvo, zeliščarstvo, zdrava prehrana in duhovnost

6. - 13. september
39. MEDNARODNI OBRTNI SEJEM
mednarodni sejem obrti in podjetništva

11. in 12. november
6. sejem NEW LOOK*
frizerstvo in kozmetika

16. - 19. november
10. ZIMSKI SEJEM
sejem rabljene in nove smučarske opreme

*Soorganizator sejma je revija Hair Fashion.

www.ce-sejem.si

CELJSKI SEJEM d.d., Dečkova 1, 3102 Celje

CELJSKI SEJEM

Naslednji mesec v PCFormat-u

Vroč seznam

10 najboljših tehnologij leta 2006

Vse, kar morate vedeti o najbolj vročih temah naslednjega leta

- HDTV
- Blu-ray
- Windows Vista
- še več...

NAROČITE SE
Varčujte s časom in denarjem – naj vam PCF prinesejo na dom!
Obrnite na stran 18

Plus! Veliki test grafičnih kartic, Xbox 360, najboljše igre leta, vodiči, nasveti, novice in še kaj...

V PRODAJI ŽE 30. DECEMBRA

Vsebina revije se lahko še spremeni!

Popolnivodič

3. številka v prodaji pri vašem prodajalcu časopisov

500 Trikov

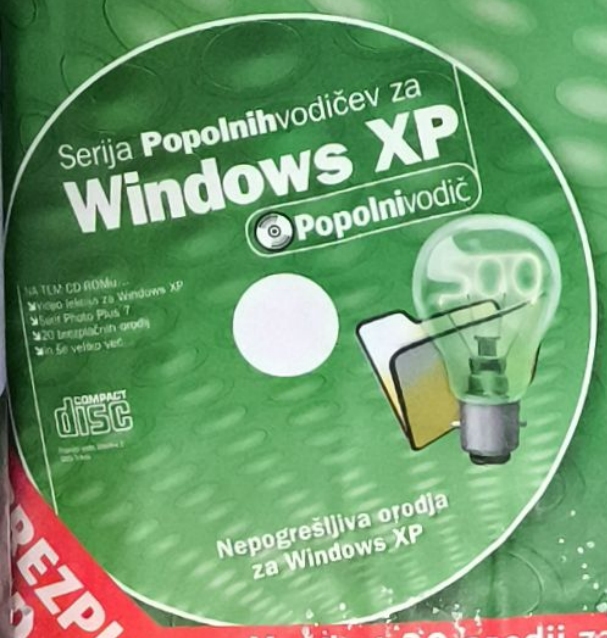
KNJIGA + CD
1250 SIT

VSEBINA

→ 116 strani preprostih, a učinkovitih trikov za delo z Windows XP:

Obvladajte:

- internet in elektronsko pošto
- Microsoftovo programsko opremo
- programsko opremo za multimedijo
- strojno opremo in zunanje naprave



Več kot 20 orodij za učinkovitejšo delo z Windows XP · 4 celotni programi.
Serif PhotoPlus 7 v vrednosti 20.000 tolarjev in še veliko več...

Samošeto...

Na nek hladen novembrski večer se Urednik iz čistega miru odloči, da bo vse svoje podrejene zamenjal z robotskimi ženskami, ki bodo brez vprašanja izpolnjevale vse njegove ukaze, buahahahahaaa!

BIG BANG

Računalniški komplet

Fujitsu Siemens SCALEO P
- procesor AMD Sempron 3200+
- pomnilnik 512MB DDR, trdi disk 160GB
- gr. kartica ATI Radeon X600 256MB Pci-Express; DL DVD±RW zapisovalnik
- miška+tipkovnica

19" LCD zaslon FS C19-8 Scaleoview
odzivni čas 12ms, kontrast 500:1
barvni foto tiskalnik Epson C86
- ločljivost 5760dpi, hitrost do 22 str./min.

209.990,-

Notesnik

ony VAIO VGN-FS395VP
rocesor Intel Pentium M 1.73GHz, 2 MB L2, Centrino
omnilnik 1x 512 MB DDR2 pc3200, trdi disk 80 GB
r. kartica nVidia GeForce Go 6400 Turbo Cache 128 MB
aslon 15.4'' 1280x800 X-Black Ultra Sharp
L DVD± RW zapisovalnik; 54Mbit, FW
talec pomnilniških kartic; Windows XP Pro SP2
arilo: torbica za prenosnike Belkin (redna cena torbice: 16.990,-)

339.990,-

19" LCD zaslon

Samsung 910MP
- ločljivost: 1280x1024
- kontrast: 700:1
- odzivni čas 8ms
- svetilnost 300cd/m²
- vgrajen TV tuner z daljincem PIP PBP
- garancija 3 leta

97.990,-

19" LCD zaslon

Philips 190X6
- kontrast 700:1, odzivni čas: 8ms
- svetilnost: 300cd/m²
- DVI in analogni priklop
- stereo zvočniki in USB 2.0 hub
- Perfect Panel zaslon brez mrtvih pik
- garancija 3 leta

94.990,-

19" LCD zaslon

amsung 940B
ljivost: 1280x1024
etilnost: 300 cd/m²
ntrast: 700:1
dzivni čas: 8 ms
VI prikop
rancija 3 leto
stavljiv po višini,
ročanje za 90°

82.990,-

Multifunkcijski t.

Lexmark X3330
- multifunkcijska naprava All in One
- tiskanje do 22 čb./ 17 b. str./min.
- samostojno kopiranje do 99 kopij, do 15 čb./ 9 b. str./min.
- optični čitalnik 600x2400 dpi 48 bit barvne globine
- PictBridge USB povezava
- brezrobo tiskanje fotografij 10x15cm

19.990,-

Laserska miška

Speedlink RAZER COPPERHEAD
- laserska miška za vse igralne navdušence
- ločljivost laserja 2000 dpi
- odzivni čas 1 ms
- 7 programskih tipk
- garancija 1 leto

15.990,-

Vse cene so v SIT in vključujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene.

...povati dru...e bi b...

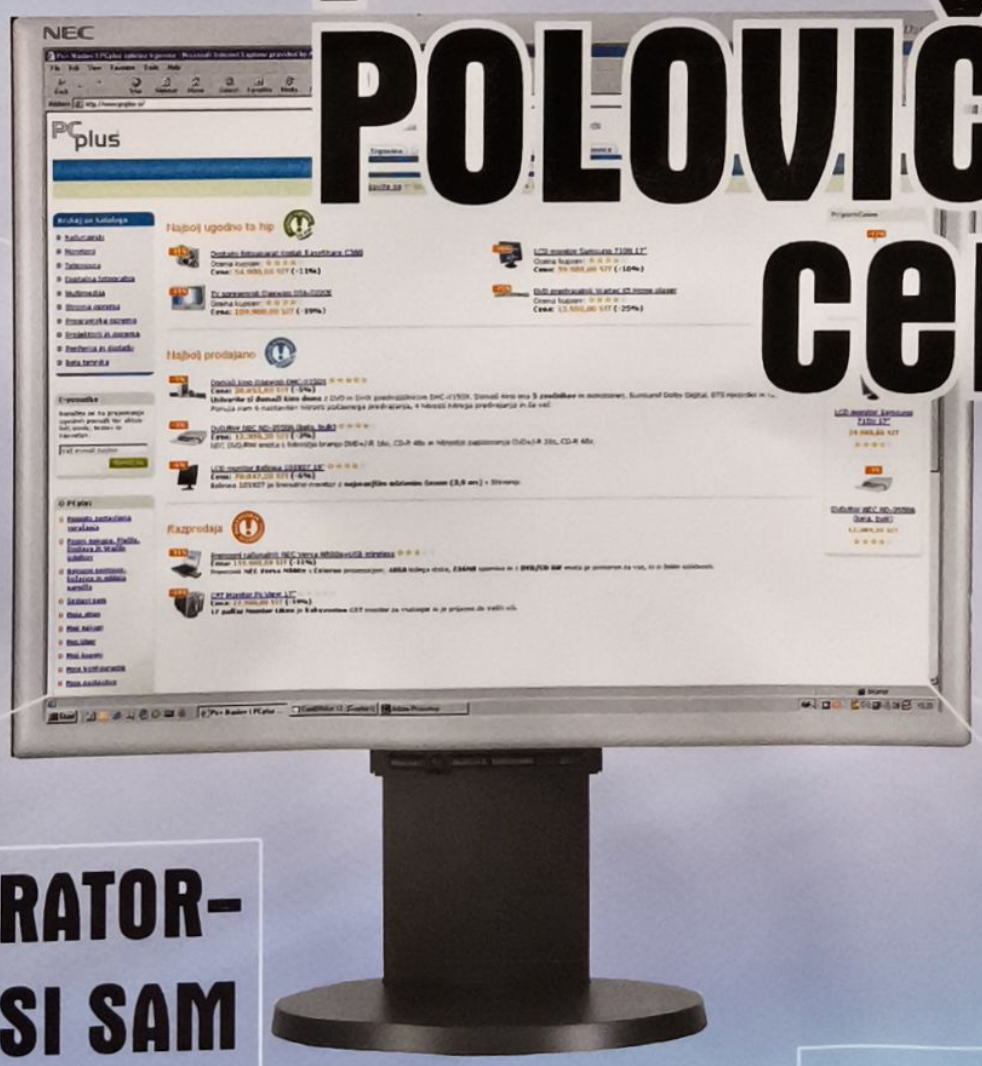
www.bigbang.si

PC plus®

PRENOVLJENA SPLETNA TRGOVINA:

www.pcplus.si

USAK PETEK IZDELEK PO POLOVIČNI ceni!



+ KONFIGURATOR- SESTAVI SI SAM SVOJ RAČUNALNIK

+ PRIMERJAVE IZDELKOV

BREZPLAČNA TEL. ŠTEVILKA:

080 26 29